ISRAEL REGARDIE

LA AURORA DORADA

Una relación de Enseñanzas,
Ritos y Ceremonias de la
ORDEN DE LA AURORA DORADA (GOLDEN DAWN)

VOLUMEN CUATRO
Formato Electronico
Frater Alastor
2005

LUIS CÁRCAMO, Editor
MADRID

INDICE DE MATERIAS

LIBRO SEPTIMO

LIBRO OCTAVO

LIBRO NOVENO

LISTA DE DIAGRAMAS

LIBRO SEPTIMO

CLARI VIDENCIA
TALISMANES
SIGILOS
ETC.

CLARIVIDENCIA

(Nota: este ensayo es una recopilación de varios documentos no oficiales que no eran lo suficientemente interesantes por sí mismos como para publicarlos completos. También se incluyen varios fragmentos de instrucción oral. Me he mantenido rígidamente fiel a la técnica tal como era enseñada y practicada en la Orden—I.R.)

"El tema de la clarividencia debe ser siempre **considerado** como del máximo interés por todos los que aspiran al Adeptadgo, incluso en sus grados más bajos... Nos encontramos frecuentemente con dos actitudes opuestas hacia el mismo, tanto en el mundo externo como entre nuestros miembros más jóvenes. Ambas actitudes son un estorbo para su adecua-do estudio y, por consiguiente, precederé mis notas con algunas palabras sobre cada una de ellas.

"La primera es el miedo a la clarividencia. La segunda es una estimación despreocupada de su valor.

"Ambas actitudes surgen de un malentendido acerca de su verdadero carácter. La gente cree que, de algún modo, el poder de la clarividencia es algo que se obtiene de los poderes del mal, o bien que su ejercicio pondrá a los que lo usan bajo la influencia de los mismos. Además, también creen que el poder de la clarividencia les ahorrará una gran cantidad de problemas, y que les proporcionará un sendero corto y fácil hacia la información y guía deseada. De hecho, que ambas cosas pueden conseguirse casi a voluntad. Y lo que es más, ¿no satisfará plenamente un poder tal a esa curiosidad que constituye una de las trampas para el estudiante superficial?

"El clarividente debidamente entrenado no debe temer que mediante su uso se expondrá a sí mismo a los poderes del mal. Es el clarividente ***natural no entrenado*** el **que** está en peligro. El entrenamiento le dará el conocimiento, la disciplina

y la protección suficientes como vara mantenerle a salvo del asalto de los poderes adversos.

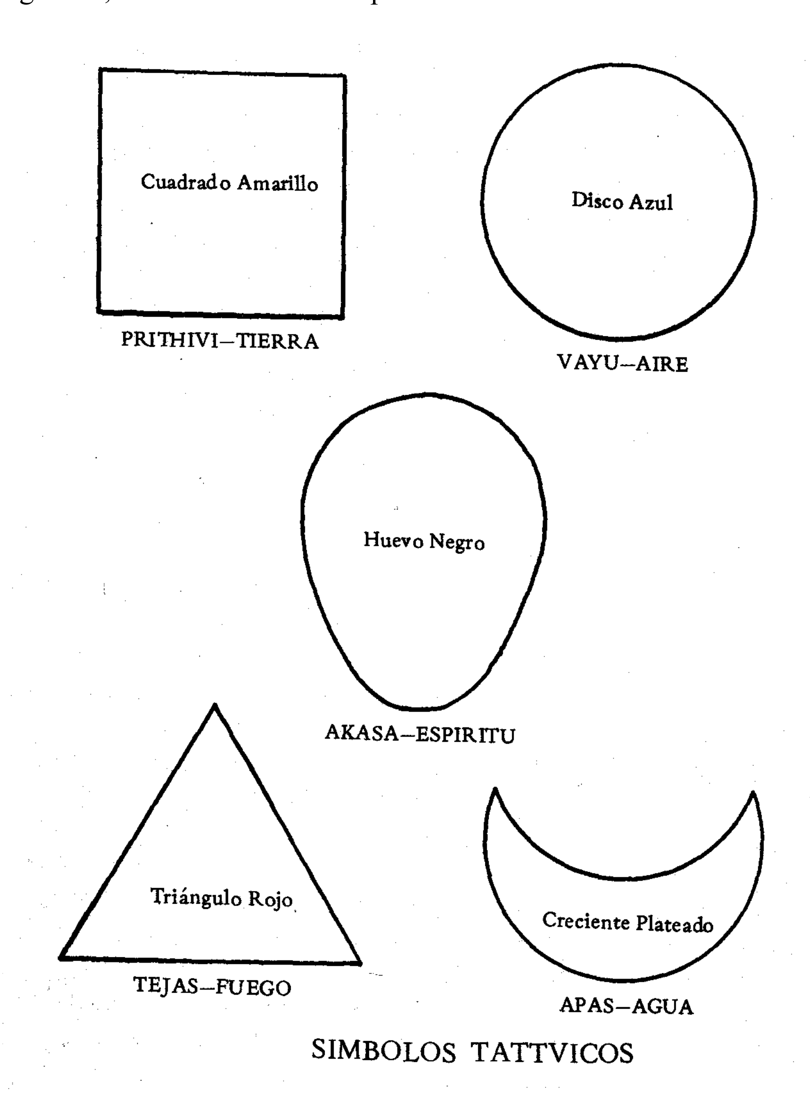
"Por otra parte, que aquél que desea ahorrarse problemas y adquirir un conocimiento al cual no tiene derecho, sepa de cierto que este poder sólo puede conseguirse, y llegar a ejercitarse con seguridad, `con el propio sudor de la frente'. Y el que sólo busca gratificar su curiosidad terminará mortificado por la decepción, o perturbado por descubrimientos que más hubiera preferido no hacer. La clarividencia entrenada, humilde y reverente, es un gran don que abre las puertas de nuevos mundos y de verdades profundas, sacándonos de nosotros mismos para incluirnos en el gran flujo y reflujo del corazón de Dios." (notas del G.H.Frater F.R.)

Las primeras experiencias en clarividencia, según enseñaba la Orden, tenían lugar con los símbolos de los Tattvas. Estos, con sus nombres tradicionales, significados, símbolos y colores son:

Akasa — Eter o Esníritu.	Símbolo: un huevo negro o índigo.
Vayu — Aire.	Símbolo: un círculo o disco azul celeste.
Tejas — Fuego.	Símbolo: un triángulo equilátero rojo.
Apas — Agua.	Símbolo: un creciente lunar plateado.
Prithivi — Tierra.	Símbolo: un cuadrado o cubo amarillo.

Brevemente expuesto, el concepto oculto tradicional implicado es que los Tattvas son una corriente vital de éter o de fuerza —los Pranas Hindúes— la cual brota del Sol como un río continuo. Dicho río es quíntuple, y fluye todo alrededor de nuestra Tierra, vitalizando su sustancia astral o esfera de sensación. O sea, los Tattvas son las corrientes o subplanos de la Luz Astral. La teoría es que el Elemento de Akasa es más fuerte al amanecer, cuando el Sol sale, y que su poder continua por un periodo de dos horas, tras el cual su fuerza se aminora

y se desplaza hacia Vayu, el Aire. Este también persiste o corre durante el mismo periodo de tiempo. Se cree que cada Tattva o corriente de fuerza existe potentemente durante este periodo de tiempo, y que al final del mismo desemboca en el siguiente Tattva según el orden dado antes. Cuando la corriente de Prithivi se ha agotado, el ciclo vuelve a empezar con



SIMBOLOS TATTVICOS

Akasa y cóntinúa en el mismo orden durante los mismos periodos de tiempo.

Puesto que en nuestro plano los elementos no pueden existir en un estado puro, sin mezcla, sino que dentro de sí mismos contienen los constituyentes de todos los demás (o, dicho de otro modo, poseen diversos grados o planos de su propia substancia), cada Tattva se subdivide en cinco divisiones, corrientes o planos. Akasa de Akasa, Espíritu de Espíritu, sería la forma más pura o tenue de dicho elemento, la naturaleza integral del Espíritu - su esencia más elevada. Vayu de Akasa se referiría a su cualidad aérea; Tejas de Akasa a su aspecto fogoso y dinámico; Apas de Akasa a su fase fluídica y acuática, mientras que Prithivi de Akasa, sería su fase más terrestre, el aspecto de su poder que más estrechamente que los demás contacta la tierra. La misma división quíntuple, en el mismo orden, se aplica igualmente a los demás elementos.

Se insta fuertemente al estudiante a que se construya los símbolos por sí mismos y que para trabajar tenga siempre a mano un conjunto completo. El Tattva primario o simple de-be hacerse como de dos o dos y media pulgadas de longitud. Se recomienda el uso de papeles de color en vez de acuarelas, por ser éstos más brillantes. Las lacas y esmaltes, que hoy en día son fáciles de conseguir, pueden también usarse con magnífico efecto. Si se prefiere, los símbolos pueden cortarse de papeles de colores, debiendo pegarse, entonces, sobre cartas en blanco con el largo de la figura hacia arriba. Un Subtattva,_ o Tattva compuesto, se indica pintando o pegando sobre el símbolo principal un símbolo más pequeño de la carga o sub-elemento correspondiente. Así, en el caso de Tejas de Prithivi (o Fuego de Tierra), el símbolo de Prithivi, que es el principal, debe hacerse pegando sobre cartulina un cuadrado de 2 pulgadas y media de largo, y luego un triángulo rojo de mediapulgada de lado encima en su centro. Como útil preliminar también se escriben en el reverso de la carta los Nombres Di-vinos y Angélicos pertinentes.

La forma de usar estos símbolos de los Tattvas en la clarividencia es bastante simple. Mis notas en el siguiente ejemplo

se refieren al elemento de Prithivi —la Tierra, el cuadrado amarillo— pero lo dicho se aplica igualmente a los restantes símbolos. Aunque el método es simple, dista mucho de estar "a prueba de tontos" y, por tanto, su descripción debe leerse cuando menos varias veces.

Que el estudiante se sienta tranquilo y en calma y, sentado en una silla, que coja la carta con el símbolo del cuadrado amarillo. Teniéndola en la mano, que la mire fijamente duran-te veinte segundos. Que transfiera rápidamente su atención desde el símbolo a una superficie blanca cualquiera, tal como el mismo techo o una hoja en blanco especial parada ocasión que tendrá a mano, y verá, por una acción óptica refleja, la misma forma pero en un color directamente complementario. Es decir, la forma será de un azul-lavanda luminoso o de un malva pálido translúcido, dependiendo por completo dicho tinte de la tonalidad del amarillo usado y de las condiciones luminosas ambientales prevalecientes a la hora del experimento.

En seguida que el estudiante vea este cuadrado malva, debe cerrar los ojos y esforzarse por visualizarlo en la imaginación como de pie delante de él. Una vez que se haya percibido claramente con el ojo de la mente, que el estudiante imagine que dicho objeto aumenta de tamaño y se hace lo suficientemente grande como para poder pasar a través de él. El siguiente paso es imaginar que se está efectivamente pasando a través del cuadrado como si se tratara de una puerta. El mejor método para conseguirlo es empleando el Signo del Neófito —el Signo de El que Entra— que es el de "buscar a tientas la Luz". Se trata esencialmente de un signo de proyección y el efecto debe ser como de haberse proyectado efectivamente a través de esta puerta o pasaje. Se recomienda que en este punto el estudian-te se ponga de pie y que (por supuesto todavía visualizando el .cuadrado aumentado con los ojos cerrados) haga físicamente el dicho Signo de Horus, tras el cual, creyéndose así mismo ya al otro lado, se sentará para dar comienzo a la visión.

Otro conjunto de instrucciones lo plantea de la siguiente manera: "Primero meditar sobre el elemento seleccionado; su-

mergirse en él hasta que, si es el Fuego, uno se sienta caliente, si el Agua, húmedo, y así sucesivamente, coordinando todo el tiempo el símbolo con las propias sensaciones. A continuación, dejando el símbolo a un lado y cerrando los ojos, esforzarse en proyectar y agrandar el símbolo delante de uno, considerándolo como una puerta que uno va a atravesar... Querer de-liberadamente pasar por la puerta. Imaginar que se puede oír cerrándose detrás de uno."

Y aún otra versión, escrita esta vez por D.D.C. F., dice lo siguiente: "Construir el diseño, forma y color, en el Aura Akásica tan claramente como aparecían en forma material a la visión exterior. Transferir el esfuerzo vital desde el nervio óptico a la percepción mental (o visión-pensamiento) que es algo bien diferente de la visión ocular. Que una forma de aprehensión dé paso a otra. Producir la realidad de la visión onírica en estado de vigilia mediante la voluntad positiva... A conti; nuación, manteniéndose abstraído del ambiente circundante y concentrado en el símbolo y sus ideas correlativas, se ha de pretender tener una percepción de alguna escena, panorama o vista del plano correspondiente. Esto puede también conseguirse mediante una sensación de abrir, como si se corriera una cortina, y observar el "interior" del símbolo que hay delante de uno."

La idea principal es la de imaginar el símbolo, en su color complementario, como si fuera una puerta por la que se puede pasar. Una vez imaginado que esto se ha hecho efectiva-mente y que se percibe con claridad el cuadrado malva (en ese ejemplo) *detrás* de uno, el vidente debe hacer un esfuerzo por mirar alrededor suyo. Que se esfuerce en tratar de ver objetos, entidades, o algún tipo de paisaje. Estos, casi siempre, toman la forma de pálidas imágenes estáticas vistas como con la mente o con el ojo de la imaginación. Pueden aparecer colinas, cerros, rocas, grandes peñascales pardos, pero lo que es más importante, debe tenerse la fuerte sensación de estar *dentro* del elemento; el vidente debe entender como nunca la verdadera naturaleza, el "alma" de la Tierra.

Antes de que ocurra nada más, se deben vibrar los Nom-

ores relativos al elemento, empezando con el Nombre de Dios. El estudiante debe vibrarlos varias veces, lenta y audiblemente. Así, primero vibraría *Adonai ha Aretz* tres o cuatro veces, luego el nombre de *Auriel,* el Arcángel de Tierra, seguido del nombre de *Phorlakh,* el Angel de Tierra. Normalmente esto será suficiente, aunque también pueden usarse los nombres del elemento y del cuadrante en hebreo. Se percibirán entonces algunos cambios en el paisaje; éste se tornará vivo y dinámico y la sensación del elemento se hará aún más clara y vívidamente definida. También puede aparecer algún tipo de ser cuyas características pertenezcan al elemento de Tierra, y cu*yas* túnicas, colores *y* demás ornamentos, estén en los colores apropiados. Bajo *ninguna* circunstancia el vidente se debe alejar de esta puerta *solo;* debe siempre esperar hasta que uno de dichos seres elementales o "guías" aparezcan, y debe seguir vibrando los nombres hasta que uno lo haga, o hasta tener la sensación de que uno está presente. A veces, y con algunos estudiantes, no se tiene una visión clara de estos seres u ocurrencias, sino mas bien un sentido, intuición o instinto poderoso de que tal *y* tal cosa está sucediendo, *y* de que un tipo tal de ser ha aparecido. A menudo esto es más digno de confianza que el uso de la vista o de cualquier otro sentido.

Una vez que el guía haya hecho su aparición, debe ser puesto a prueba con todos los medios a disposición del vidente. En primer lugar, lo propio será que éste asuma el Signo del Grado al cual el elemento está referido. En nuestro ejemplo se hará el Signo de Zelator, tanto *físicamente* como astralmente, levantando el brazo derecho hasta formar un ángulo de cuarenta y cinco grados. El guía debe responder con este mismo Signo, o con cualquier otro que sea prueba de que él pertenece al elemento *y* que ha sido *enviado* para actuar como guía. Si hubiera algún tipo de engaño, estos signos le causarán malestar, o la visión se desmoronará, o el guía desaparecerá. También se le debe preguntar clara y deliberamente si viene a actuar como guía en el nombre de Dios apropiado. Si todo le parece al vidente satisfactorio y sus dudas desaparecen, puede seguir al guía a dondequiera que éste le conduzca, notando

cuidadosamente a dónde se dirige y haciéndole preguntas sobre el elemento o sobre cualquier cosa que vea.

Debe hacerse aquí la siguiente muy importante observación. En estos planos sutiles, o, mejor dicho, en los dominios internos de dichos símbolos, la forma adquiere una inclinación simbólica que nosotros, terrestres, hemos oscurecido, si no perdido. Unicamente los seres humanos se cubren con vestiduras cuya forma y color no guarda relación con el propio carácter. "Incluso en nuestro propio plano los vestidos anima-les están preñados de significado, y en el plano astral esto su-cede mucho más enfáticamente. Pudiera ser que un elemental, con algún propósito personal, se disfrazará temporalmente dando un aspecto ajeno al suyo, pero se nos dan ciertos procedimientos definidos para tratar con ellos."

Los Signos de los Grados elementales, la vibración de los nombres divinos y angélicos y el trazado de los pentagramas apopiados, son símbolos que afectan poderosamente a estos elementales del astral e impiden o desenmascaran el fraude. Pero será muy raro que haya necesidad de recurrir durante estas visiones táttvicas a algo tan drástico como son los Pentagramas, porque la vibración del nombre hebreo, tanto del ele-mento como del Arcángel, será suficiente para el orden y la armonía. La verdadera forma, color, tipo de vestidura e incluso de adornos, tales como joyas y bordados, son consonantes al elemento y al carácter de los seres que se están discutiendo. Y si no es así, que el vidente tenga por seguro que se le está engañando, con lo que debe actuar en consecuencia —y en seguida. En poco tiempo, tras sólo algunas experiencias astrales, estas ideas simbólicas se habrán vuelto tan familiares que el estudiante podrá detectar en seguida un posible error o en-gaño.

En el caso de estar usando un Tattva compuesto o "carga-do", tal como, supongamos, Fuego de Tierra (es decir, un Triángulo Rojo dentro de un cuadrado amarillo de mayor tamaño), pudiera suceder que el vidente se encontrase siendo acompañado desde un guía hasta otro, y que fuera pasado desde un plano hasta otro. Hay que aplicar en este caso el mis-

mo tipo de testy no se debe dejar el más mínimo resquicio, ni permitir la entrada del más mínimo dato incongruente. Los nombres Divinos y Angélicos del Tattva secundario se deben vibrar, y también asumir el Signo de grado a él atribuido. El vidente sólo debe seguir adelante cuando se considere plena-mente satisfecho, y nunca debe permitirse el satisfacerse demasiado pronto. Si se deja atrás al primer guía, se le debe dar la despedida de cortesía. "Hay que tratar *siempre a* estos seres con cortesía y de acuerdo con su rango. Hay que prestar deferencia a las órdenes superiores: Arcángeles, Angeles y Re-gentes. A los de rango inferior, hay que tratarlos como a iguales; y a los de rango aún menor como sirvientes, a quienes se. da un trato educado pero sin permitir familiaridades. Los Ele-mentales puros y simples, tales como hadas, gnomos... etc, deben ser tratados con firmeza y decisión, ya que a menudo son traviesos e irresponsables, aunque carezcan de malicia". Y ya que en estas regiones la forma es simbólica, se dice que es una buena práctica el imaginarse a uno mismo tan grande como sea posible, siempre más alto que el ser que nos confronta; y en cualquier circunstancia hay que mantener el autocontrol y un porte que no delate la presencia de temor alguno.

Al principio, y durante la primera media docena de ex-perimentos, el estudiante debe contentarse con la simple observación del paisaje y, si fuera posible, del tipo de guía que aparece en respuesta a los Nombres. Es más importante al principio el adquirir facilidad en pasar a través de estas puertas simbólicas que el tener visiones impresionantes. El vidente se hallará bien encaminado si se contenta durante algún tiempo con el chispazo de visión de una colina, de una cueva, de una sala subterránea o de un Angel del Elemento, volviéndose tras la breve visita. Con la facilidad adquirida, pronto podrá permanecer en la visión durante un tiempo más largo, el cual estará relativamente lleno de incidentes y acción, e impartirá no poco conocimiento.

El método de dejar el Tattva y de volver a la Tierra es el exactamente inverso del proceso inicial. Después de dar las gracias al guía y de despedirle, el vidente debe volver sobre

sus pasos hasta la Puerta simbólica —el cuadrado púrpura o azul-lavanda. Hay que insistir en que la vuelta sea tan clara como sea posible. Es decir, nunda debe haber una partida instantánea del sitio para encontrarse de vuelta en el estado de conciencia ordinario. El vidente dará muestras de sabiduría si sigue cuidadosamente el camino por el que ha entrado, aun-que haya sido muy largo; la razón es que los dos planos, los dos estados de conciencia, deben mantenerse bien separados entre sí. El plano elemental no debe emerger en el plano de la conciencia cotidiana, y el mejor modo de conseguirlo es haciendo que la ida y la vuelta sigan una técnica definida. Después de seguir el camino de vuelta hasta la puerta, se pasa por ella haciendo de nuevo el Signo de El que Entra, y volviendo al propio cuerpo. Al instante, hay que levantarse y hacer física-mente con firmeza el Signo de Silencio, llevando el índice_ de la mano izquierda a los labios y dando un fuerte pisotón con el pie derecho. Notar que siempre se contesta con el Signo de Silencio al Signo de El que Entra.

No hay que repetir estos experimentos con demasiada frecuencia al principio; algunos aconsejan dejar pasar un intervalo de varios días entre dos experimentos consecutivos durante los primeros meses de esfuerzos. Pero durante los mismos, el vidente no debe escatimar esfuerzo alguno para evitar la alucinación y el engaño. Debe permanecer alerta todo el tiempo, y nunca embarcarse en la experiencia cuando se encuentre cansado o enfermo. A la mínima señal de incoherencia, o ante la entrada en la visión de símbolos o elementos incongruentes, hay que repetir los nombres, signos y símbolos. Así y sólo así hay esperanzas de evitar la ilusión. Estos planos son una fuente de incalculable peligro para quien no sea capaz de asumirlos con el proverbial grano de sal. La adulación, que constituye uno de los más frecuentes tipos de ilusión a encontrar y que es la fuente más corriente de problemas, debe evitarse como a una plaga. Este es un camino que puede desembocar en la locura, y no se puede dejar de enfatizar lo suficiente que la vanidad debe descartarse completa-mente, y la adulación evitada.

Durante sus aventuras, el vidente ha de esforzarse en describir cuidadosamente y con todo detalle el paisaje de la visión. Tanto como sea posible ha de descubrir los atributos especiales y la naturaleza de dicho plano, su tipo de habitantes — espirituales, elementales... etc., las plantas, animales y minerales que correspondan a su naturaleza, la operación de su influencia sobre el Hombre, y los animales, las plantas y los minerales del plano físico.

No resulta una buena práctica el trabajar colocándose el signo en la frente, en lugar de pasar imaginativamente a través de él. S.R.M.D. dice que se tiene la posibilidad de interferir la circulación cerebral y provocar perturbaciones e ilusiones mentales, dolor de cabezay agotamiento nervioso. Es también necesario evitar la auto-hipnosis que predispondría hacia el mediumnismo y haría del vidente el campo de operación de las fuerzas. A toda costa el vidente debe mantener el control y no permitir el ser controlado. Ante cualquier peligro, o si siente que no puede acomodar a su voluntad las fuerzas de la visión, o si su autocontrol se está desmoronando, debe recurrir a la vibración de los Nombres y retirarse entonces de la visión.

Si se continúa con estas prácticas durante un largo periodo de tiempo, se desarrollará la clarividencia interna y, con perseverancia, las visiones dejarán de ser vagas imágenes indeterminadas apenas distinguibles de puros conceptos imaginativos para transformarse en poderosas y vívidas experiencias. Pero incluso cuando éstas tengan lugar, bajo ninguna circunstancia deben aceptarse en su valor aparente o dejar de lado los tests, porque parece como si todo el plano astral pretendiera engañar al vidente, y si éste se abre del todo y desprecia los tests, está perdido. Tras una práctica considerable, se pueden descartar los símbolos que se hacen innecesarios para entrar en los planos, pero el principiante no debe hacer *ningún* intento sin el uso del símbolo material concreto. Lo más sabio será mantenerse tan cerca del plano físico como sea posible, y esto se logra empleando los símbolos físicos, haciendo los signos y pasos apropiados con el cuerpo físico, y hablando en voz al-ta y describiendo la visión según se va produciendo.

Cuando el estudiante se haya hecho experto en el uso de los Tattvas simples, debe empezar a experimentar con los Tattvas compuestos, y no debe considerarse satisfecho con su capacidad de visión astral hasta haberse familiarizado perfectamente con todas y cada una de las partes de los planos re-presentados por dichos símbolos. Después puede empezar a diseñar experimentos con otros símbolos. El uso del elemento de Akasa, el huevo índigo, se postponía en la Orden hasta que se hubiera conseguido entrar en la Segunda Orden. La razón era que no existían Nombres tradicionales asociados con dicho símbolo, tal como sucedía con los otros cuatro elementos, y el estudiante tenía que descubrir o diseñar los suyos propios. Como ya se ha explicado en detalle, la entrada en los planos sutiles se consigue mediante los Nombres Divinos; la regla es que hay que invocar el Nombre más elevado que el vidente conozca. Quienquiera que haya estudiado la Ceremonia de Adeptus Minor y el Ritual del Pentagrama, se habrá percatado de cuales son los Nombres generales a usar con el símbolo del Akasa. *Eheieh, Agla, Yeheshuah y Eth* serán los nombres generales para el Tattva simple, mientras que las cartas de Akasa compuesto o "cargado" requerirán el uso de los Nombres de la Tablilla Enokiana de la Unión.

Un buen plan de trabajo podría consistir en preparar unas cartas de los símbolos geománticos pintados en sus colores apropiados, porque estas cartas constituyen "puertas" perfectas por las que el vidente puede pasar. Y aunque estos símbolos tengan también atribuciones elementales, se descubrirá que la visión conseguida con los símbolos geománticos, usan-do los nombres de los Regentes y genios correspondientes, será de un carácter netamente distinto a las de las cartas Táttvicas. Cualquier Signo o Sigilo de cualquier tipo puede usarse como una puerta simbólica a un plano más sutil —letras He-breas, cartas del Tarot, Signos del Zodíaco, símbolos planetarios... etc. Se abre así un inmenso nuevo campo de conocimiento. En los documentos se dan los nombres apropiados, los cuales deben ser cuidadosamente estudiados, recordando que la fórmula del uso de los Nombres Divinos y de los Signos se

aplica lo mismo a las cartas Táttvicas que a cualquier otro conjunto de símbolos.

Hubo una gran polémica dentro de la Orden sobre la "visión astral" y la "visión etérica". Se describía a la primera como la visión Táttvica ordinaria, en la cual los objetos y los paisajes, aunque claros y vívidos, son "planos", como si estuvieran reflejados en un espejo. Es algo así como lo que sucede en una película cinematográfica. "Nótese que en esta forma de visión, los objetos se ven invertidos de derecha a izquierda, lo cual debe tenerse en cuenta." El uso de la frase "visión especular" es en verdad una descripción adecuada. Ahora bien, según se va avanzando, este tipo de visión puede desembocar en otro tipo, una clarividencia de carne y sangre, en la cual las cosas y la gente se ven en tres dimensiones, y no sólo como si el vidente estuviera viendo la escena, sino como si formara parte de ella. Algunos describen este fenómeno como "visión etérica", aunque los documentos de la Orden la consideran como clarividencia resultante de la proyección astral. El Muy Honorable Frater D.D.C.F. dice: "Sí en lugar de la simple visión se envía un rayo de uno mismo, el cual va efectivamente al sitio (proyección astral), no se tiene necesariamente la sensación de revés de los objetos... las escenas y las cosas, en lugar de ser como imágenes, tienen tridimensionalidad, solidez; sobresalen como en un bajorrelieve, luego en un altorrelieve, luego como si se viera desde un globo, a vista de pájaro. Se tiene la sensación de ir al sitio, de descender, de saltar al suelo y de ser un actor en la escena. "En este caso se deben seguir las mismas reglas que en el Método simple de visión astral, usan-do siempre los Nombres Divinos supremos y aplicando constantes tests. El ensayo de V.N.R. que sigue a éste y que trata de la Clarividencia y la Proyección Astral, explicará el proceso algo más detalladamente proponiendo un ejemplo concreto de su operación.

Otra técnica que hace uso de la misma facultad, se describe en un documento que resume una conferencia dada por Frater Sub Spe. La idea fundamental consiste en releer los rituales y esforzarse luego en recorrer astralmente los Senderos.

Se da el ejemplo de un vidente formulando un inmenso Pilón de entrada, y dentro de sus puertas visualizando la letra he-brea Tau, el 32? Sendero. Todo ello debe venir precedido de un estudio del Ritual del Grado de Theoricus, especialmente del Rito de las Estaciones Kerúbicas. Luego, imaginando que se pasa a través de esta letra Tau y se entra en el Pilón, se debe proceder a hacer los Pentagramas y Hexagramas adecua-dos y a vibrar los Nombres Divinos apropiados a dicho plano. La visión resultante debe ser similar al paso por el Sendero durante la ceremonia, pero mientras que éste último era pura-mente simbólico, la visión puede ser muy real y dinámica y evolucionar hacia una iniciación en el verdadero sentido del término. La misma técnica puede aplicarse a cada Sendero y a cada Sephirah.

Elaborando aún más a partir de esto, hay otra técnica que trasciende la mera clarividencia, aunque hace uso de ella. Se llama Elevación por los Planos y se trata de un proceso espiritual en busca de concepciones espirituales y de metas eleva-das. "Por la concentración y la contemplación de lo divino, se formula un Arbol de la Vida que, desde uno mismo, alcanza hasta las regiones espirituales de por encima y más allá de sí. Se imagina que uno está de pie en Malkuth y mediante el uso de los Nombres Divinos y la aspiración, trata de elevarse hacia Yesod por el sendero de la Tau, despreciando los rayos latera-les que le atraen según va ascendiendo. Se mira hacia arriba, hacia la Luz Divina que brilla y desciende sobre uno desde Kether. Desde Yesod se emprende el Sendero ascendente de la Samekh, la Templanza; la flecha, abriéndose paso, dirije la marcha hasta Tiphareth, el gran Sol central." D.D.C.F. sugiere también que, habiendo llegado a Tiphareth, el Adepto clarividente debe formularse a sí mismo como atado a una Cruz tal y como ocurrió en la Ceremonia de Adeptus Minor, y de-be invocar al Gran Angel HUA, pidiéndole ayuda y guía en el sendero de la Luz. De esta forma puede ascender más fácil-mente por los planos que llevan hasta la gloria de la Corona. Formulando así en la imaginación las distintas partes del Arbol de la Vida, y vibrando los nombres Divinos de las Sephi-

roth y Senderos, el vidente puede llegar a sentirse, si su aspiración es lo suficientemente sincera y penetrante, elevándose realmente hacia la Luz Espiritual, y ser bañado en esa dorada gloria de efulgencia que continuamente se derrama desde lo alto.

Aunque pueda parecer fuera de lugar el citar aquí a Aleister Crowley, hay cosas muy importantes escritas sobre el tema en su libro *Magick y* me siento impelido a citarlas en beneficio del estudiante. En su opinión, los objetivos y técnicas más importantes son:

"1. La fortificación del Cuerpo de Luz mediante el constante uso de rituales, la asunción de Formas Divinas y el uso correcto de la Eucaristía.

"2. La purificación, consagración y exaltación de dicho cuerpo por el uso de rituales de invocación.

"3. La educación de dicho cuerpo por la experiencia. De-be aprender a viajar a cualquier plano, a superar cualquier obstáculo que se le pueda presentar."

En una nota al pie de página añade a lo anterior lo siguiente:

"El Aspirante debe tener en cuenta que él es un Microcosmos. La frase `Universus sum et Nihil universi a me alienum puto' debe constituir su motto. El viajar por el plano Astral debe llegar a ser su práctica diaria, tomando una a una sus secciones sintéticas que son las Sephiroth y los Senderos. Una vez que estos se han entendido completamente, y que se ha conseguido un Angel en cada uno para guardarle o guiarle según su necesidad, se deben planear nuevas series de expediciones para explorar las secciones subordinadas de cada uno. Puede entonces practicarse la Elevación por los Planos desde cada una de estas esferas, una detrás de la otra en sucesión. Cuando se haya llegado a ser *plenamente* experto en los diversos métodos de afrontar las emergencias inesperadas, puede procederse a investigar las regiones de la Qliphoth y las Fuer-zas Demoníacas. La meta debe ser la de conseguir un conocimiento comprehensivo de todo el Plano Astral, con un amor imparcial de la verdad en sí misma; es lo mismo que un niño

que aprende la geografía de todo el planeta aunque pueda no tener intención alguna de abandonar su tierra natal."

La clarividencia obtenida puede usarse para comprobar el progreso de las Ceremonias, convirtiéndose, en este caso, en un precioso don, y a veces en una necesidad; también sirve para observar lo que ocurre astralmente cuando se trazan cíertos sigilos o Pentagramas y se vibran los Nombres.

Hay otros métodos de poner a prueba a las entidades y de protegerse de las mismas, además de los ya citados. El Método supremo de protección —aunque se trata en esencia de algo infinitamente más elevado que un simple método de proscripción— es mediante la toma de la Forma Divina de Harpócrates. Su imagen astral debe formularse como surgiendo de un Loto, o bien como estando de pie sobre dos cocodrilos. Poco hay que decir acerca de esta técnica; se describe adecuada-mente en otro lugar, en los documentos Z.1. Dicho sea de paso, constituye una preparación excelente para cualquier visión o meditación el formular la forma todo alrededor de uno, e identificarse con ella.

En la circunstancia, durante una visión cualquiera, de que se aproxime al vidente una entidad de cuya integridad, o de cuyo carácter, se tenga alguna duda, la forma más simple de ponerla a prueba es la de formular entre ambos la Bandera del Oeste. Como se describió en el documento sobre el Simbolismo de la Ceremonia de Neófito, ésta es la Bandera que corta el paso y amenaza. Es una de las insignias del Hiereus, cuyo Trono está en el Oeste del Templo, y cuyo oficio es el de "El Vengador de los Dioses", allí ubicándose como testimonio y castigo decretado contra el mal. Y todas sus insignias participan del mismo simbolismo. Así, si la entidad resultara de una naturaleza maligna, el mensaje que la Bandera transmite es el de "hasta aquí has llegado y no pasarás". La interposición de la Bandera resulta eficaz de forma inmediata, haciendo desaparecer instantáneamente a la entidad. Si, por el contrario, la entidad no es maligna y lleva buenas intenciones, no sufrirá daño alguno. Ninguna fuerza equilibrada, ningún poder del

bien, objetará contra formas legítimas de probar su integridad, ni se resentirá de ellas.

Igualmente, puesto que la Bandera del Este, que es una de las insignias del Hierofante en el Este del Templo y "represen-ta el ascenso del Iniciado hacia el conocimiento perfecto de la Luz," puede también ayudar el formularla alrededor de uno. La Cruz Central de la Bandera sugiere la propia forma corporal con brazos extendidos —una verdadera cruz del Calvario. Alrededor de él, el vidente visualizará vívidamente los triángulos rojo y azul del hexagrama entrelazados entre sí, e imaginará al mismo tiempo que el triángulo blanco de los Supremos ha descendido a su corazón. El uso alternado, y ocasionalmente simultáneo, de ambas Banderas constituye un medio poderoso de proscribir el mal y de invocar un poder equilibrado para auxilio propio. En las rúbricas de algunos rituales apare-ce la instrucción de formular la Bandera del Este alrededor de los Talismanes, o de las Tablillas parpadeantes que se están consagrando, ya que este proceso ayuda al descenso, o encarnación en el símbolo, de la Luz o fuerza invocada.

El uso de la Rosa-Cruz junto con la vibración del Pentagrammaton, YHShVH, es otro método para asegurarse la protección necesaria y para proscribir el mal. Como se ha dicho antes, lo normal es que en los planos elementales que los símbolos Táttvicos representan baste con la vibración de los Nombres Divinos apropiados para afrontar cualquier traza de mal, y a veces, aunque será muy raro, con el trazado en el aire de los Pentagramas de proscripción. La Rosa-Cruz y el Pentagrammaton se aplicarán fundamentalmente a planos superiores y más poderosos que los de los Tattvas. Será la experiencia, combinada con el sentido común, la que dicte al vidente cuando deben usarse tales símbolos. Notará que aveces le es de gran ayuda el empezar sus experimentos con el uso preliminar de los Rituales de Proscripción y la quema de algo de incienso.

En la Orden Externa de la Stella Matutina, o Aurora Do-rada, el vestido formal para este tipo de trabajo, así como para las ceremonias del Templo, consistía en toga negra, calzado .

rojo y un nemyss blanco y negro; también podía llevarse pues-ta la banda del grado. En la Orden de la R.R. et A.C. , lo normal era llevaruna túnica blanca, zapatillas amarillas o doradas, un nemyss a bandas blancas y amarillas y el lamen de la Rosa-Cruz en el pecho. La Vara del Loto se debe usar y tener en la mano durante la práctica de la Clarividencia, y las cuatro Armas Elementales: Vara de Fuego, Copa de Agua, Cuchillo de Aire y Pentáculo de Tierra, deben tenerse delante de uno. Si hubiera una pequeña mesa disponible, se cubrirá con un paño negro, y se pondrán sobre ellos las armas como sobre el Altar, con la Cruz y el Triángulo de la Orden en el centro. A veces puede lograrse una proyección simpathética al interior de los elementos mediante el uso preliminar de la Oración de los Elementos que se da en el ritual de grado correspondiente.

PERCEPCION Y VIAJE
EN LA VISION ESPIRITUAL

Por V.H. **SOROR,** V.N.R.

Es probable que, una vez que se haya hecho con las reglas generales, el estudiante encuentre por sí mismo métodos más o menos consonantes con su propio temperamento personal. Pero puede que a algunos les resulte útil el que yo describa con cierto detalle el modo de precepción y de viaje astral que ha demostrado en mi caso conseguir buenos resultados y el cual, en virtud de sus tests continuos, tiende a minimizar las muchas oportunidades de ilusión. Antes de seguir adelante, conviene referirse ala lección sobre el Microcosmos (en el Volumen Primero) en la que se explica la teoría de la percepción clarividente y de la proyección astral.

Puesto que las reglas para ambas son casi similares, ambos temas pueden estudiarse conjuntamente, considerando un tema como el complemento del otro.

Se puede empezarla operación simplemente "viendo". Es decir, sin proyectar el astral hacia el Macrocosmos más allá de la propia esfera de Sensación, sino reteniéndolo y percibiendo alguna escena del Universo reflejada en el símbolo que se contempla, el cual se convierte para uno en un espejo que refleja algunas escenas de fuera del propio rango de visión. Se puede luego proseguir la operación usando el mismo símbolo y, pasando a través de él, proyectándose a la escena en cuestión que antes se percibió sólo como una reflexión. Con toda probabilidad que este último proceso aparecerá a la percepción más vívidamente, lo mismo que ocurre con la visión material en la que es más difícil engañarse yendo a un sitio y examinándolo en la realidad, que obteniendo conocimiento acerca de él a partir de una mera reflexión en un espejo.

Por ejemplo, en la habitación en la que ahora me encuen-

tro, yo veo una parte del jardín reflejada en un espejo. Obtengo una impresión de todo lo que se halla dentro de mi rango visual, pero ésta no es ni de cerca tan poderosa como cuando salgo y me introduzco en el sitio en cuestión del jardín, examino todos sus objetos, siento la atmósfera, toco el suelo, huelo las flores, etc.

Pero se deben practicar ambos métodos. Sin duda que el segundo se hallará más instructivo, pero es más fatigante, puesto que una vez proyectado el astral, habrá que suministrarle mucha vitalidad, la cual se extrae principalmente de la Nephesch.

Tanto en clarividencia como en proyección astral, la clave del éxito consiste en saber emplear alternativamente la Intuición y la Razón, permitiendo en primer lugar que cada imagen-pensamiento se imprima en el cerebro (muy a la manera de como se entiende generalmente la palabra "inspiración") y permitiendo que a continuación la Razón aplique su conocimiento de las correspondencias para una afirmación o corrección de la misma.

Hay que estar preparado para recibir impresiones de escenas, formas y sonidos, como vívidas formas-pensamiento. Uso la expresión "formas pensamiento" a falta de una mejor. En este tipo de experiencias se oyen, se sienten y se ven cosas, que nos hacen claramente comprender que las cualidades que estamos usando no son otra cosa que los sentidos sublimados. Que las facultades de la clarividencia, etc., existen, se demuestra fácilmente tras un paciente ejercicio con alguno de los primeros métodos que se nos dan para la práctica de la percepción interna.

Cójanse las cartas de los Tattvas, elíjase una al azar sin mirar el símbolo que representa y póngase boca abajo sobre una mesa. Trátese mentalmente de averiguar su símbolo. Para con-seguirlo, póngase la mente lo más en blanco que se pueda (pe-ro siempre manteniendo el control sobre ella), dejando a un lado, mientras dure la experiencia, el elemento razonador, la memoria,... etc. Sucederá que, tras unos instantes de mirar fijamente el reverso de la carta, pareciera como si la forma-

pensamiento del Tattva entrara de pronto en la mente, y posteriormente, con la práctica, parecerá con toda probabilidad como si el símbolo Táttvico estuviera intentando material-mente atravesar el reverso de la carta. (1) * Pero a veces, especialmente si las cartas se han estado guardando juntas en el mismo orden durante mucho tiempo, descubriremos que el re-verso de la carta en cuestión *no* está cargado astralmente con el símbolo de su propio anverso, sino con el de la carta siguiente que ha estado en contacto con ella.

Hay quien encuentra más fácil el dar la vuelta a la carta astralmente, esto es en la imaginación, y en la imaginación in-tentar percibir lo que pudiera relampaguear en la mente en ese instante.

Como nuestras primeras experiencias se hacen con los Tattvas, elegiré uno para ilustrar las reglas siguientes, preferible-mente uno que esté en armonía con la hora a la que empiezo el trabajo. (2)

REGLAS PARA LA PERCEPCION ASTRAL. Si es posible, trabajar en una habitación especial, mágicamente preparada, con un altar S.M. * * en el centro, sobre el que se exponen los cuatro elementos más la Cruz y el Triángulo, se quema incienso, hay una lámpara encendida, agua en una copa, (3) pan y sal. Además, colocar sobre el Altar las cuatro armas mágicas personales. Ponerse la Túnica Blanca, la banda 5 = 6 (4) y colgarse la propia Rosa-Cruz.

Tener a mano la Espada y la Vara del Loto. Sentarse en el lado del Altar que mira hacia el Cuadrante del Elemento, del Planeta o del Signo con el que se está operando. Si se trabaja con algún otro Frater o Soror presente, han de sentarse alrededor del Altar en disposición equilibrada. (5) Es decir, si las fuerzas con las que se trabaja están en el Oeste, se coloca uno al Este del Altar y mirando hacia el Oeste a través del mismo. Caso de haber problemas para tener un cuarto consagrado pro-

* Los números entre paréntesis corresponden a Notas que van al final del capítulo. *(N. **del** T.)*

** S.M, = Stella Matutina *(N, **del** T.)*

pio, o para tener alguna o todas las armas mágicas durante el experimento, hay que hacer lo máximo para imaginar que todo ello existe astralmente alrededor de uno, y en cualquier caso, durante la proyección astral, hay que estar astralmente vestido con la túnica e insignias durante toda la experiencia. De hecho, después de una práctica constante, muy constante, lo absolutamente físico no se encontrará que resulta tan necesario. Pero recuérdese que, aunque en cierto sentido el plano material es el menos importante durante el trabajo mágico, en otro sentido es de la máxima importancia porque cristaliza al plano astral y lo completa. Y también es importante tener delante las correspondencias exactas de algunas fórmulas universales (porque en las insignias mencionadas y en las armas se tiene una representación perfecta del Universo, (6) cuya contemplación tiende a queda mente no se apegue a lo irrelevante y la atención se ve compelida hacia los sublimes estudios de los misterios del Macrocosmos). Además, estas Insignias, que han sido consagradas, puesto que han atraído rayos de fuerza des-de el Infinito Invisible, confieren cierto poder más o menos potente en proporción al nivel de desarrollo personal.

Se ve entonces la. gran importancia que tiene el aprovechar toda ocasión para hacer uso de las armas. Porque el arma asiste en la invocación de la Ceremonia, y a su vez ésta última ayuda al arma, de forma que un viaje, por ejemplo, a los do-minios del Fuego o del Agua, debe añadir algo de llama a la Vara o de humedad a la Copa.

Después, hay que purificar la habitación con Fuego y con Agua y con el Ritual Menor de Proscripción del Pentagrana. Imaginar que hemos elegido como Tattva a Apas-Prithivi. Hay que usar, naturalmente, las correspondencias de Aguay de Tierra, pero recordando que el Mundo del Agua es el que principalmente se expresa, siendo el de la Tierra secundario. Así pues, en este ejemplo concreto, estará bien el usar principal-mente la Copa, y el Pentáculo sólo en un sentido menor. O sea, úsese la Copa para hacer incluso muchos de los símbolos de Tierra, y sólo ocasionalmente úsese el Pentáculo para trabajar el símbolo particular.

En este ejemplo imaginario de , llenar completa-mente la propia Esfera con la idea de este Tattva y dibujar con la Copa alrededor de la Habitación los Rituales Supremos de Invocación del Pentagrama tanto de Agua como de Tierra. Volver luego al propio asiento y hacer lo siguiente para dar lugar al Primer Proceso que es la Percepción Astral. Poner sobre el Altar delante de uno la carta del Tattva, coger la Copa con la mano derecha y el Pentáculo con la izquierda, y mirar al símbolo continuamente durante largo tiempo hasta que al cerrar los ojos éste ser perciba claramente como una visión pensamiento. Vibrar los Nombres de Agua y Tierra (Empeh Arsel, etc.) e intentar percibir la unión mental más y más. Puede ayudar el tratar de ver el símbolo como un gran creciente he-cho de agua azul o plateada y conteniendo un cubo de arena amarilla. (7) Continuar intentando adquirir una percepción vi-va del Tattva hasta que parezca que el Elemento, su forma y sus cualidades, se han hecho parte de uno, y que nos empezamos a sentir uno con ese Elemento concreto, completamente bañados en él y como si los demás Elementos hubieran dejado de existir. Si esto se hace correctamente, se encontrará que el solo pensamiento de cualquier otro Elemento distinto de aquel con el que se trabaja llega a resultar desagradable.

Habiendo conseguido efectivamente la visión pensamiento del símbolo, hay que continuar vibrando los Nombres Di-vinos con la idea bien fija de requerir delante de uno una imagen cerebral de alguna escena o paisaje en la carta. Esta, cuando aparece por primera vez, será probablemente difusa, pero hay que continuar fijándola más y más no importa cuál se piense que es su naturaleza (imaginación, memoria, etc., (8) recordando que estamos en un estado mental pasivo y que todavía no ha llegado la hora de razonar o de poner a prueba. (9) Sólo cuando la imagen pensamiento se haya hecho lo suficientemente tangible y vívida, y uno sienta que se está empezando a perder el sentido de confusión y vaguedad, se deben empezar a aplicar tests. Cualquier razonamiento y duda antes de haber llegado a ello, 'tiene efectos destructivos sobre el experimento en conjunto.

Con toda probabilidad, la imagen pensamiento se tornará tan clara (aunque esto puede ser cosa de tiempo y práctica) que parecerá como si la imagen estuviera intentando salir por el símbolo. En un caso como éste no habrá dificultad en percibir la visión con la misma nitidez que si fuera física. Pero puede conseguirse mucho con la mera recepción como pensamiento de la impresión del paisaje. Por ejemplo, yo percibí la apariencia de una región marina, una ligera banda de tierra - altas rocas grises o peñascos surgiendo del mar. A la izquierda había una larga galería de acantilados entrando en el mar una cierta distancia. (10) Todo ello parece suficientemente vívido, así que empiezo a aplicar mis tests. Sospecho principalmente de mi memoria, por lo que con la Vara del Loto dibujo una gran TAU luminosa enfrente de la imagen de la carta. Luego, creyendo que he construido la escena con mi imaginación, formulo sobre la carta una gran Caph. En este caso ninguno de los dos símbolos parece haber anulado o apagado la escena, así que decido continuar. (Pero si la escena desaparece, cambia o se torna borrosa, lo mejor será proscribir con un Pentagrama lo que pueda haber quedado en la carta, y empezar de nuevo desde el punto en el que uno se esfuerza en atraer una imagen a la carta).

Dibujo ahora sobre la imagen el Pentagrama de agua con la Copa y el Pentagrama de Tierra con el Pentáculo, (11) usando en ambos casos la vibración correcta. La imagen se intensifica y percibo que en ella se deslizan muchas figuras, principalmente del tipo de los espíritus de Agua. Fijándome más y repitiendo la vibración percibo una figura mucho mayor que la de los elementales y como haciéndoles sombra, la cual va vestida de azul y blanco con algún destello de plata. Para conseguir los detalles debo trabajar algo más y seguir invocando con mis Símbolos de agua y tierra, mirando y probando alternativa-mente.

Creo que ya se ha explicado lo suficiente como para hacer comprender al estudiante el método general a seguir en este proceso de visión clarividente y seguiré entonces con las reglas de proyección astral. Pero recuérdese que este ejercicio

de visión puede, en verdad, llevarse hasta muy lejos, y que el estudiante no tiene por qué parar en el punto en el que yo lo he hecho.

PROYECCION ASTRAL. (12) Se han de seguir las mismas reglas que se dieron para la mera visión hasta llegar al punto en el que el símbolo de Tattva se ha hecho perfectamente vívido y se llegue a sentir que se es uno con el Elemento. Los estadios anteriores se pueden modificar incluyendo un agrandamiento astral del símbolo lo suficiente como para que un ser humano pase a través de él. Cuando se haya tomado muy vívido, pero no hasta entonces, hay que *pasar, saltar o volar a través de él,* y no empezar a razonar hasta que uno se encueritre a sí mismo en algún lugar o en medio de algún paisaje. (13) Y como antes, no empezar los tests hasta que el paisaje se haya convertido en una imagen completa y algo tangible. Si se ha conseguido un vacío mental suficiente, la primera idea que aparece en la mente (se entiende vívidamente) después de atravesar el símbolo, debe ser una correspondencia correcta del Tattva en cuestión.

Si por el proceso de clarividencia se ha obtenido ya una visión de , lo que hago es usar el mismo símboló, en el que todavía percibo la imagen reflejada, y salto a través de él yendo astralmente hasta la escena en cuestión. Es decir, que salto o vuelo astralmente a través de él.

Mi primera impresión es la de hallarme en un peñasco que sobresalía ligeramente sobre el mar, el cual ya me había llamado la atención como uno de los puntos importantes de la imagen. Me dí cuenta que me hallaba de pie sobre esta roca, con mis insignias 5 = 6 y la túnica blanca, y mirando hacia la costa. Me vuelvo hacia la derecha y tomo conciencia de la galería de acantilados. Si lo hago hacia mi izquierda o me doy la vuelta, veo el mar por doquier.

(Es aconsejable el comportarse en los planos exactamente igual a como se haría si uno estuviese teniendo una experiencia física o se hallara en medio de un paisaje, es decir, con conciencia de cada paso según se va sucediendo, *no intentan-do mirar a ambos lados al tiempo o por detrás de la cabeza,*

sino volviéndose primero hacia la derecha y examinando lo que hubiera, luego hacia la izquierda, después dándose la vuelta, y así sucesivamente. A menos que se tenga mucha experiencia, lo mejor es permanecer en un sitio tanto como sea posible para evitar reflejos. De hecho, contra más prácticamente se trabajen las experiencias, tanto mayores serán las oportunidades de éxito.)

Tengo la impresión de que el aire es muy frío. Me agacho para tocar la roca, que siento es de naturaleza coralínea. Ya he puesto a prueba a esta visión en el proceso uno (clarividencia), pero será bueno volver a hacerlo para comprobar si estoy lo suficientemente en contacto con el paisaje. Trazo entonces en Luz blanca los símbolos evocados anteriormente, la TAU y la CAPH, con mi Vara del Loto astral, haciéndolos muy poderosamente. De hecho, no dejo de trazarlos hasta llegar a percibirlos tan vívidamente como al paisaje mismo. Puesto que veo que la escena ni desaparece ni se torna apagada, (14) paso con mi Copa y Pentáculo Astrales a dibujar en Luz unos Pentagramas de Agua y Tierra de gran tamaño, de pie sobre el mar. Estos símbolos deben repetirse y acentuarse aún más que los anteriores, hasta que la mente tenga la impresión de que son entidades tan vivas como el paisaje mismo. Si se ha tenido éxito. en dibujarlos correctamente y en percibirlos suficientemente, habrá pocas probabilidades de ilusión durante el resto de la experiencia.

Parece como si el dibujo de los Pentagramas de pie sobre el mar incrementara al instante la vitalidad de la escena, por-que los Elementales y el Ser Angélico, más bien intangibles, que yo había percibido en la imagen reflejada, daban la impresión de hacerse más y más reales.

Si yo hubiera empezada todo con una proyección astral sin la introducción de mi experiencia clarividente, probable-mente tendría que haber evocado a dichas figuras. En tal caso, usando los Pentagramas de Invocación de Agua, continuaría vibrando los Nombres Divinos, etc. de estos elementos (empleando también los nombres usados antes, los de los Angeles y Regentes, siendo en particular muy potentes los nombres

tales como Tharsis, Kerub, etc.), y en virtud de dichos nombres y símbolos pediría a una fuerza que se manifestara, continuando con el proceso hasta que aparecieran algunas formas.

Tras un examen cuidadoso, consistente en recibir primero la impresión y luego ponerla a prueba, puedo describir lo siguiente. El ser Angélico es de tipo femenino, de pelo castaño claro y ojos verdigrises también claros; viste de azul y blanco con un ropaje de naturaleza más bien pesada, y lleva una corona compuesta de crecientes lunares. Sostiene en la mano izquierda una curiosa copa, pesada, de base cuadrada, y en la mano derecha una vara con un símbolo que se parece mucho al del elemento positivo de Agua.

Los Elementales son de diversos tipos. La mayoría pertenecen a la naturaleza de los sirenos y sirenas, pero también hay muchos que tienden hacia la naturaleza Terrestre y Aérea. Volviéndome hacia el Ser Angélico hago los Signos 5 = 6 y LVX, y hacia los Elementales los Signos 3 = 8 y 1 = 10. En virtud de ellos (es decir, por el conocimiento del Espíritu Central, *y* en este caso, del de agua *y* tierra) pido que se me expliquen algunos de los secretos de la operación del plano de

Da la impresión de que el Angel, tras haber contestado a mis signos con otros similares, está deseosa de instruirme (lo cual puede entrar en la mente como un pensamiento foráneo, o puede oírse (15) en clariaudiencia. Ella me muestra cómo se altera la topografía incluso de este mismo lugar y cómo se distribuye la tarea de acuerdo con el tipo de elemental involucrado. Algunos Elementales, que tienden al tipo gnomo, están cavando en los acantilados con instrumentos puntiagudos y abriendo boquetes en ellos para que el agua pueda entrar libre-mente. (Esto puede explicar el aspecto esponjoso, en lugar de partido, de la roca). Los elementales tipo sireno y sirena, que están en mayoría, según creo, reciben algo del polvo y lo llevan al mar. (Lo cual puede ir destinado a la formación de islas.) Otros sacan también tierra, algas y formas similares de las profundidades, probablemente también para formar tierra. Otras figuras sostienen unas copas que parecen embudos y sa-

len del mar, introducen el aire en ellos y se sumergen de nuevo para aportar al mar dicho elemento. (16)

Puede comprenderse como estas investigaciones pueden seguirse hasta alcanzar un detalle inusitado, pero para ser breve pido que se me muestre el efecto de este Rayo de en el Universo en general, y en este Planeta en particular.

Entiendo que el efecto del Rayo es el de generar y fructificar, y es en conjunto benéfico, aunque todo depende de la Fuerza con la que esté unido. Su correlativo sería el de agua bien saturada y rica, conteniendo tal sustancia. Pregunto por su influencia en la Tierra. (Para hacer esto puedo enseñar como una imagen-pensamiento de nuestro planeta, con sus continentes, mares, etc., en él dibujados, y pedir al Angel que envíe un rayo primero a un sitio y luego a otro.) En respuesta yo percibo que el rayo atraviesa directamente el agua de la Tierra, como si su afinidad fuera con toda la tierra que está bajo el agua. Su Nombre es "El que Levanta la Tierra sobre las Aguas", dice el Angel. Casi toda la vegetación atrae a este Rayo, pero muy especialmente las plantas acuáticas, la mayor parte de las cuales crece bajo el agua. Los Zoófitos sólo lo atraen parcialmente, puesto que están compuestos de un ele-mento activo en gran medida, yo pienso que Fuego. Entre los animales parece que el Rayo cayera sobre la foca y el hipopótamo y tuviera una afinidad general con la mayor parte de los animales anfibios. Parece que el vínculo es pequeño con los pe-ces. Veo una tortuga, una rana y un caracol, y algún ave del tipo del pato, muy pocos pájaros, algún ave marina hasta cierto punto.

Por lo que respecta al hombre, parece que para el salvaje resulta en general beneficioso para la salud, dándole una sensación de bienestar y gobernando, hasta cierto punto, la gene-ración. Su tendencia sería hacia la acentuación de la sensualidad y la pereza. En el hombre intelectual potencia la intuición con algún deseo de vestir la idea de forma y, por consiguiente, constituyendo la primera vaga formulación de la forma en la mente del artista. (Como se ha señalado antes, estas experiencias pueden llevarse muy lejos en verdad, pero como ésta ya

se está haciendo larga, la dejaré en este punto —con el convencimiento de que se ha expresado lo suficiente para sugerir la manera general de trabajar estas experiencias astrales.)

Saludo al Angel con los Signos LVX y a los Elementales con los de 3 = 8 y 1 = 10, y a continuación proscribo astralmente el Pentagrama y los demás signos trazados sobre la escena. Contra más poderosamente se hayan evocado los símblos, más poderosamente deben ser anulados.

Si se tiene una sensación de fatiga, como ya he menciona-do antes, hay que hacer hacia los símbolos el signo de El que Entra, atrayendo de nuevo hacia uno su vitalidad mediante el Signo de Harpócrates. Volver, entonces, por el mismo camino, es decir, a través del símbolo, hasta estar de vuelta en la propia habitación. (17) Una vez allí, hacer los Rituales de Proscripción de los Pentagramas (Supremos) que se han evocado; en el caso de que quede alguna escena en el símbolo del Tattva, hay también que borrarla. Con una práctica considerable, es probable que cuidados tan detallados como los aquí indica-dos no sean necesarios. Si la operación resulta demasiado complicada para hacerla de una sola vez, es posible dividirla en partes. Lo que es seguro es que se encontrará que se ha practicado mucho más la visión espiritual, y que se ha adquirido un conocimiento mayor, en una sola experiencia cuidadosamente trabajada y comprobada, que en cien experimentos vagos y descuidados que sólo sirven para aumentar la ilusión mental.

NOTAS

1. Este experimento es muy bueno para la práctica de la Visión Espiritual, y de este modo se puede probar lo correcto de la visión. Tampoco hace falta prepararse espiritualmente tanto como para los siguientes experimentos, de forma que se pueden tener siempre a mano las cartas y practicar con ellas a voluntad en los ratos perdidos.
2. Para averiguar el Tattva en curso hay que saber la hora

del amanecer. Akasa siempre empieza al amanecer y dura 24 minutos, le sigue Vayu otros 24 minutos, Tejas 24 minutos, Apas 24 minutos, Prithivi 24 minutos.

3. Que se pone en la zona entre la Cruz y el Triángulo; el incienso, la lámpara, etc., se deben poner en los ángulos de los brazos de la Cruz.

4. Todos los miembros 5 = 6 que sean Ad. Min. Zel. tie- , nen derecho a llevar la túnica blanca y el cinto amarillo del Adepto Tercero, pero no su capa ni su Nemyss.

5. En el caso de 2 personas, una frente a la otra.
Si hay 3, formando un triángulo.
Si hay 4, formando un cuadrado.
Si hay 5, un pentagrama, etc.

6. El Altar A.D., el más sintético de los símbolos. El Universo Material regido por el Espíritu y los Cuatro Elementos. La Rosa-Cruz contiene la afirmación de las principales divisiones del Universo, sintéticas como el Altar, pero particulares en el sentido que se atribuye a la Sephirah Tiphareth, el Sol Central, y es entonces el símbolo del Microcosmos, del Hombre, del Adepto, de aquel para quien la perfección del Micro-cosmos significa una cierta unión consciente con el Macrocosmos.

La túnica blanca y el cinturón amarillo implican Pureza (Kether) y Armonía (Tiphareth). La Vara del Loto, Misericordia. La Espada, Severidad.

7. Imaginación (eidolon) significa facultad para construir una Imagen. La imaginación del artista radica en el poder, el cual posee un mayor o menor grado de proporción a su sinceridad y a su intuición, de percibir las fuerzas del Macrocosmos y de aliarse o sintonizarse con ellas, permitiéndole sus talentos naturales y su entrenamiento artificial el formular imágenes que expresen dichas fuerzas.

8. Durante este proceso, es más que probable que uno sienta que se trata de una imagen de memoria, de imaginación, de construcción, etc. Todas estas cualidades son análogas a la facultad que se está empleando, y la probabilidad de que sur-jan en ese momento es grande.

9. Recuérdese que esto sólo puede ser una *parte* del plano del Símbolo expresado por

10. Usar a los "Señores Errantes" (los 7 Planetas), los arca-nos planetarios del Tarot, como los símbolos principales de test.

Para Memoria	♄	ת	Señor de la Noche del Tiempo.
Para Construcción	♃	כ	
Para Ira e Impaciencia	♂	פ	
Para Vanidad	☉	ר	
Para Placer	♀	ד	
Para Imaginación	☿	ב	
Para Pensamientos erráticos	☽	ג	

11. Usar ocasionalmente el Pentáculo para no olvidar el importante papel que la Tierra está jugando.

12. En el caso de dar comienzo a toda la experiencia con sólo la Proyección Astral, es fácil entender que hay que pasar por alto la parte del proceso que atrae la imagen a la carta, simplemente yendo a través del símbolo una vez que éste ha cobrado presencia.

13. Si se trabaja con las correspondencias correctas, es lógico que uno vaya a algún lugar en armonía con las mismas, siempre que se proyecte suficientemente el astral.

14. Si después de todos estos repetidos tests, la Visión se disminuye o cambia mucho, proscribir con el arma Astral, vol-ver atrás por el mismo camino que a la ida, atravesar el símbolo y empezar todo de nuevo. Si se siente que se ha gastado demasiada fuerza en los símbolos que se han trazado en las escenas, retirar una parte de la misma absorbiéndola de nuevo por la fórmula de los signos de Horus y Harpócrates. Extenderse hacia los símbolos en el signo de Hoor y reabsorberlos en uno mismo mediante el signo de Hoorpokraat.

15. Parece como si a veces uno tuviera que encontrar las palabras para traducir la impresión; otras parece como si las palabras ya se hubieran hallado, porque uno cree haberlas oído.

16. El símbolo muestra la potencia de la formación del remolino.

17. Creo que algunos estudiantes encuentran difícil el vol-ver. En tal caso, la vuelta se puede conseguir gradualmente, volando en primer lugar hacia el espacio, pensando luego en este planeta, fijando los pensamientos en el propio país, luego en el lugar concreto, luego en la casa, y por último en la propia habitación, entrando en ella. Pero en la mayor parte de los casos esto resultará innecesariamente complicado.

VISIONES TATTVICAS

Siguen a continuación dos visiones Táttvicas de Soror Vestigia. Se dan como ejemplos simples de la técnica y del procedimiento a seguir. La primera de ellas es relativa al subelemento Fuego de Tierra, es decir, Tejas de Prithivi.

Dice Vestigia que, tras pasar por los imaginados símbolos, se encontró así misma "en un distrito volcánico. No se ve fuego alguno, pero el tipo de tierra es volcánico. Colinas y montañas, aire caliente y luz del Sol. Usando un Pentáculo e invocado los Nombres de Tierra, veo delante de mí como un Rey Elemental Angélico. Al probarle, veo que me da el Signo de Saludo de Neófito y el Signo de Philosophus (Fuego). Hace una larga inclinación ante los símbolos que yo le hago, y me dice que está deseoso de enseñarme algo sobre la operación de este plano. El tiene una bonita cara, con rasgos del tipo de Fuego, pero de expresión dulce. Lleva una Corona Dorada y una capa roja como corresponde al fuego, abriéndose a una túnica amarilla sobre la que lleva una cota de malla. En la mano derecha lleva una vara cuya parte baja o mango tiene una forma algo parecida a la del Pentáculo de Tierra, pero el tronco y la parte de arriba son como la Vara de Fuego. En la mano izquierda (aunque esto no lo veo claramente), lleva una Vara de Fuego; creo que la mano derecha señala hacia arriba y la izquierda hacia abajo, lo que es un símbolo de invocación de fuerzas. A su llamada aparecen pequeñas figuras tipo gnomo. Algunos, cuando se les ordena, se dedican a romper las partes rocosas de la montaña con unos picos que llevan. Otros parece que cavan en el suelo. Al romper las partes rocosas, se separan como pequeños trozos de cobre o de un metal brillan-te. Algunos Gnomos se dedican a recoger los trozos de metal y los transportan en unos pequeños zurrones que llevan colgados cruzados sobre el pecho. Les seguimos y llegamos a unos picos montañosos. De ellos surgen como fuegos grandes y fie-

ros, pero que son apenas perceptibles. Los trozos de metal recogidos se echan en calderos o cuencos que se ponen encima de dichos fuegos. Se me dice que todo esto sigue un largo pro-ceso, pero pido si puedo ver el resultado de lo que parece ser un fundido gradual del metal. Se me muestran entonces algunos cuencos que contienen oro líquido, pero, me parece, que no muy puro. De nuevo sigo a mi guía, el Rey Elemental Angélico que me dice que se llama Atapa, y, seguidos por gnomos que llevan el cuenco de oro líquido, tras pasar por muchos pasadizos subterráneos cortados en las montañas, llegamos a una inmensa caverna de inconmensurable ancho y altura. Era como un Palacio cortado en la roca. Seguimos por algunos túneles toscamente cortados, hasta llegar a una gran sala central con una Tarima al fondo en la que se hallaban sentados el Rey y la Reina, rodeados de sus gnomos cortesanos.

"Esta Sala parecía iluminada por antorchas y a intervalos regulares había unos pilares toscamente tallados. Los Gnomos que nos acompañaban presentaron su oro al *Rey y* a la Reina. Estos ordenaron a sus ayudantes que lo llevaran a otra estancia. Pedí al *Rey y* a la Reina que me lo explicaran y entonces designaron sustitutos para cubrir su ausencia y se retiraron a una cámara interior que aparecía más elevada que el resto. En ella la arquitectura parecía diferente. Se trataba de una sala pequeña de varios lados con una puerta en cada uno cubierta con una cortina. En el centro había un gran recipiente en un trípode que contenía oro líquido como el que habíamos traído con nosotros. El Rey y la Reina, que hasta entonces llevaban los colores de la Tierra, se los quitaron, él las vestiduras rojas y ella las blancas. A continuación hicieron invocaciones con sus Varas de Tierra-Fuego, y las juntaron por en-cima del Trípode. Apareció allí, entonces, una figura parecida a Atapa, el guía que me había llevado hasta allí. Este, extendiendo su vara e invocando, hizo aparecer una figura de naturaleza zodiacal o planetaria de cada una de las puertas. Cada una de ellas, a su vez, extendió su vara sobre el oro e hizo un sigilo que sólo pude vagamente seguir. Con cada uno el oro parecía sufrir algún cambio. Cuando todas estas figuras se hu-

bieron retirado tras las cortinas de nuevo, el *Rey y* la Reina con unos cucharones apelmazaron el oro y le dieron diversas formas sólidas, colocando cada una en una de las puertas acortinadas. En el cuenco quedó algo de oro. El Rey y la Reina partieron y me pareció ver de nuevo una figura saliendo de detrás de cada cortina y retirando la pieza de oro."

La segunda visión es una relativa a Espíritu de Agua, Akasa de Ap as, también de Vestigia.

"Una enorme extensión de agua con muchas reflexiones de luz brillante y ocasionalmente aparecían algunos reflejos de los colores del arco iris (simbolizando quizá el comienzo de la formación en el Agua). Cuando se pronunciaron los nombres divinos y demás, aparecieron elementales del tipo de _las sirenas y sirenos, pero muy pocos de alguna otra forma ele-mental. Estas formas acuáticas son en extremo cambiables y aparecen como sólidas sirenas y sirenos en un instante, para disolverse en espuma en el instante siguiente.

"Elevándome por medio de los símbolos supremos que me han sido enseñados y vibrando los nombres de Agua, subí hasta que el Agua desapareció y en su lugar contemplé un mundo (o un globo) poderoso, con sus propias dimensiones y subdivisiones en Dioses, Angeles, elementales, demonios, todo el universo de Agua (como la tablilla regida por EMPEH ARSEL GAIOL); invoqué este último nombre y el Universo pareció vivificarse más y más. Luego acudí a HCOMA y apare-ció de pie delante de mí un poderoso Arcángel (con cuatro alas) vestido con una túnica blanca reluciente y coronado. En una mano, la derecha, llevaba como un tridente, y en la izquierda una Copa llena hasta el borde de una esencia que parecía provenir de arriba. Esta esencia, desbordándose, caía hacia abajo por ambos lados. Y del flujo de la Copa, la cual deriva su esencia de Atziluth, estando ella misma en Briah, el Mundo de Yetzirah obtiene su humedad. En este mundo es diferenciada en sus diversas fuerzas operativas.

"Dichas fuerzas operativas están representadas por Angeles, cada uno con su respectivo oficio en el mundo de la humedad. Trabajan en Yetzirah y cuando descienden y se mezclan

con el Kether ,de Assiah, inician la fuerza de eso que no tros, los seres humanos, llamamos la Humedad."

M.
LA VISION DEL MERCURIO UNIVERSAL

"Nos hallábamos sobre un oscuro y rocoso acantilado que colgaba sobre agitados mares. En el Cielo había un Sol glorio-so rodeado de ese brillante arco iris que los del Sendero del Camaleón conocen.

"Y miré hasta que los cielos se abrieron y una forma como la del Mercurio de los Griegos (1) descendió relampaguean-
. do como el rayo; llevaba en la mano su vara (2) con la que son cerrados los ojos de los mortales en el sueño, y con la que, a voluntad, se despierta al durmiente;y cuán terribles rayos des-pedía el globo que la coronaba. También llevaba un pergamino en el que había escrito:

Lumen est in Deo,
Lux in homine factum,
Sive Sol,
Sive Luna,
Sive Stelloc errantes,
Omnia in Lux, Lux
in Lumine
Lumen in Centrum,
Centrum in Círculo,
Circulum ex Nihilo,
Quid seis, id eris. (3)
F.I.A.T. (4)
E.S.T. (5)
E.S.T.O. (6)
E.R.I.T. (7)
In fidelitate et veritate universas ab aeternitate. (8)
Nunc Hora.
Nunc Dies. Nunc
Annus,

Nunc Saeculum,
Omnia sunt Unum,
et Omnia4n Omnibus.

A.E.T.E.R.N.I.T.A.S (9)

Entonces Hermes dio un grito, y dijo:

"Yo soy Hermes Mercurius, el Hijo de Dios, el Mensajero que une a los Superiores e Inferiores entre sí. No existo sin ellos y su unión radica en mí. Me baño en el Oceáno. Lleno la extensión del Aire. Penetro en las profundidades inferiores."

Y el Frater que me acompañaba me dijo:

"Así se mantiene el Balance de la Naturaleza, porque este mercurio es el comienzo de todo movimiento. Este El, (10) esta Ella, este Ello, está en todas las cosas, pero tiene alas que tú no puedes constreñir. Porque cuando tú dices "Aquí está", ya no está aquí, sino que entonces ya está lejos, porque él es Eterno Movimiento y Vibración."

Sin embargo, hay que buscar en el Mercurio todas las cosas. No sin razón dijeron nuestros Antiguos Fraters que la Gran Obra era "Fijar lo Volátil". No hay sino un solo sitio en el que se pueda fijar, y dicho sitio es el Centro, el centro exacto. "Centrum in trígono centri." (11) El Centro en el triángulo del Centro.

Si su propia alma carece de base, ¿cómo vas a encontrar un fundamento sobre el que fijar el alma del Universo?

"Christus de Christi,
Mercurius de Mercurio,
Per viam crucis,
Per vitam Lucis
Deus te Adjutabitur" (12)

TRADUCCION Y NOTAS DEL DOCUMENTO M

Por el G.H. FRATER, S.R.M.D.

1. Hermes es Griego, Mercurio es Romano.

2. Comparar con LA ODISEA, v. 47: "A quien pronta-mente obedeció el destructor activo del Argus. Rápido se abalanzó y bajo sus pies ató las deliciosas sandalias. Luego, tomó su vara con la que son cerrados a voluntad los ojos de los mor-tales en el sueño, y a voluntad se despierta al durmiente."

3. Traducción: la Luz está en Dios, la LVX ha sido hecha Hombre. Tanto el Sol, como la Luna, como las Estrellas Erran-tes, están todas en la Lux, la Lux en la Luz, la Luz en elCentro, el Centro en el Círculo, el Círculo de la Nada (Negativo o Ain 1'K). Lo que tú seas (es decir, de lo que tengas en ti mismo la capacidad de ser), eso serás (o llegarás a ser).

4. Flatus. Ignis. Agua. Terra. Aire. Fuego. Agua. Tierra.

5. Eter. Sal. Tierra. Eter, la Sal de la Tierra.

6. Eter. Subtilis. Totius. Orbis. El Eter Sutil de todo el Universo.

7. Eter. Ruens. In. Terra. El Eter precipitándose sobre la Tierra.

8. Sea (o hágase). Es. Que así sea. Será (o perdurará). En . fidelidad y verdad Universales desde la eternidad. Ahora una hora, Ahora un día, Ahora un año, Ahora una edad, todas las cosas son Una, y Todo está en Todo. ETERNIDAD.

9. Las diez letras son Notaricón de: Ab Kether. Ex, Chokmah. Tu Binah. Ex Chesed. Regina Geburah. Nunc Tiphareth. In Netzach. Totius Hod. Ad Yesod. Saeculorum Malkuth. "Desde la Corona, saliendo de la Sabiduría—Tú, ¡Oh Entendimiento! eres la Misericordia, Reina de la Severidad. Ahora la perfecta Belleza, en la Victoria de todo Esplendor, para el Fundamento de todas las Edades del Universo.

10. Probablemente alude a los Tres Principios.

11. Creo que este era, aunque no estoy seguro, el motto de

nuestro Frater Count Adrian a Meynsicht, también conocido como Henricus Madathanus.

12. El Cristo del Cristo, el Mercurio del Mercurio, por el sendero de la Cruz, por la vida de la Luz, Dios será Tu Ayuda.

(Nota: A este manuscrito acompañaba una ilustración que mostraba una figura convencional de Mercurio, desnudo, con el casco y las sandalias aladas, zambulliéndose en el mar. En la mano derecha llevaba el Caduceo y en la izquierda un pergamino con las palabras del texto.—I.R.)

TALISMANES

FORMACION DE TALISMANES Y TABLILLAS PARPADEANTES

UN TALISMAN es una figura mágica cargada con la fuerza mágica que pretende representar. En su construcción, lo que se debe procurar es que represente lo más exactamente posible a las Fuerzas Universales, para que el Talismán esté en exacta armonía con las fuerzas que se desean atraer, y contra más exacto el simbolismo, más fácil será atraer la fuerza —siempre que los demás factores, tales como la hora correcta de Consagración, etc., sean coincidentes.

UN SIMBOLO también tiene que ser correcto en su simbolismo, pero no es necesariamente lo mismo que un Talismán.

UNA TABLILLA PARPADEANTE se hace en los colores complementarios. Un color parpadeante no es, entonces, más que el color complementario, que si se pinta junto al original, le hace atraer, hasta cierto punto, la corriente Akásica de la atmósfera, y hasta cierto punto también de uno mismo, formando un vórtex que puede atraer de la atmósfera su luz relampagueante. Así pues, hacer algo semejante que sea real-mente operativo resultará proporcionalmente fatigoso.

Los colores complementarios son:

Blanco ....complementario del Negro y del Gris
Rojo .... complementario del Verde
Azul .... complementario del Naranja
Amarillo .... complementario del Violeta
Oliva ....complementario del Rojo anaranjado
Verde azulado .... complementario del Bermejo
Violeta .... complementario del Cetrino
Naranja rojizo .... complementario del Verde azulado

Ambar oscuro .. complementario del Indigo Amarillo limón .. complementario del Rojo violáceo Amarillo verdoso complementario del Carmesí

Los colores complementarios del resto de los colores mezclados, pueden deducirse fácilmente a partir de esta escala.

Volviendo ahora a la naturaleza y método de formación del Talismán, lo primero a recordar es que no siempre es algo justo y correcto el hacer un Talismán con la idea de cambiar completamente la corriente del Karma de otra persona. En cualquier caso, ello sólo será factible en un cierto sentido. Se recordará que las palabras del CRISTO que precedían a sus curaciones eran "Tus pecados te son perdonados", lo cual quería decir que la acción Kármica estaba apurada. Sólo un Adepto de la naturaleza de un Dios puede tener el poder, aun-que tuviera el derecho, de cargar sobre sí el Karma de otro. Es decir, que si uno se esfuerza por cambiar completamente la corriente vital, (no estoy hablando ahora de adaptar y conseguir lo mejor del Karma de una persona), se debe tener tal fuerza, que ello se haga retirando de él este Karma en virtud del Poder Divino alcanzado por uno mismo —en cuyo caso sólo se hará en tanto que no perturbe su desarrollo espiritual.

Sin embargo, si ello se intenta en un plano inferior, se encontrará que, generalmente, lo que uno intenta llevar a cabo está en oposición directa con el Karma de la persona en cuestión. Entonces no trabajará el efecto deseado, y probablemente atraerá hacia uno mismo una corriente de agotamiento y dificultades. Sin conseguir hacer casi nada de bien, se habrá atraído el Karma ajeno hacia la propia atmósfera y, de hecho, a ser aplicado sobre uno mismo.

Estas notas sólo se aplican a un pretendido cambio radical en el Karma de otra persona, lo cual es algo que uno no tiene derecho a hacer hasta haber llegado al grado máximo de adeptado.

La formación o adaptación de Talismanes para intenciones cotidianas debe hacerse con gran discernimiento. Lo qué puede ayudar en las cosas materiales es, a menudo, un impedi-

mento espiritual, ya que para que una fuerza funcione ha de atraer a fuerzas elementales de la descripción adecuada, las cuales pueden, hasta cierto punto, poner en peligro a la naturaleza espiritual.

Igualmente, al hacer un Talismán para otra persona, se de-be intentar aislarse de ella por completo. Se deben proscribir de la mente todos los posibles sentimientos de amor u odio, irritación, etc., porque todos ellos operan en contra del propio poder.

Será rarísimo que construir un Talismán para conseguir el amor de otra persona sea algo justificable. El amor puro nos liga a la propia naturaleza de los Dioses. Hay un amor perfecto entre los Angeles y los Dioses porque hay una perfecta armonía entre ellos, pero ese no es el caso del amor terrestre e inferior. Así pues, un Talismán construido para el amor terrestre, quedará sellado con la impronta de la propia debilidad, y, aunque tuviera éxito, reaccionaría en contra de uno mismo por otros caminos. El único modo de conseguir el poder verdadero es trascendiendo el plano material e intentando vincularse a la propia Alma Superior Divina. Por eso los problemas son tan buenos iniciadores, porque la dificultad acerca a las cosas espirituales cuando las cosas materiales dejan de hacerlo.

Así pues, como regla, es mejor hacer los Talismanes para aquellos en quienes uno no tenga interés personal, En la consagración propiamente dicha, será bueno purificar la habitación y usar el Ritual de Proscripción del Pentagrama. Estas son ayudas que el Adepto suficientemente avanzado sabrá cuando usar y cuando no. Es mejor, si es posible, el terminar el Talismán de una sola vez, porque como se ha empezado bajo ciertas condiciones concretas, será difícil ponerse en el mismo estado mental en otra ocasión.

Otra cuestión que los principiantes son dados a dar por sentado es la de creer que los Talismanes pueden hacerse al por mayor. En el supuesto de que se hubieran hecho una do-cena de Talismanes para hacer bien al mismo número de gente, hay que tener en cuenta que un rayo proveniente de uno mis-

mo debe cargar a cada uno. Se envía algo así como una espiral desde la propia aura, que va al Talismán y atrae a una fuerza similar de la atmósfera —siempre que uno haya aprendido a excitar la misma fuerza en uno mismo en el momento de la consagración. Por consiguiente, en el ejemplo propuesto, uno tendría una docena de eslabones pendientes, como si fueran hilos de una oficina telegráfica, y siempre que la fuerza de cualquiera de los Talismanes estaba destinada a combatir resultara demasiado fuerte para la fuerza en él centrada, se abriría una comunicación instantánea de forma que uno esta-ría sujeto a una posible continua pérdida de fuerza que agota-ría la propia vitalidad causando el desmayo.

Una vez que los Talismanes y símbolos hayan cumplido con su trabajo, deben ser cuidadosamente descargados y, a continuación, destruidos. Si no se hace así y se toma un símbolo todavía cargado, por ejemplo de agua, y se arroja al fuego para librarse de él, se inflinge un tormento intenso en el Elemental atraído, y éste reaccionará en contra de uno, más tarde o más temprano. Además, si se tira un Talismán todavía cargado, con lo que se le profana, se convertirá en propiedad de otras fuerzas, las cuales, a través de él, tendrán acceso a uno mismo. Por eso, hay que descargar un Talismán mediante el Pentagrama y el Hexagrama, ya que participa de las naturalezas planetaria y zodiacal —y estas observaciones se aplican igualmente a las Tablillas parpadeantes.

Si se le da un Talismán a alguien quedo toma y no lo de-vuelve, se puede hacer inoperante invocándolo astralmente y descargándolo con gran cuidado y fuerza.

UNA TABLILLA PARPADEANTE debe hacerse con gran cuidado, cargarse, consagrarse y usarse, sentándose el Adepto delante de ella cada mañana y practicando la clarividencia, esforzándose por pasar a través de ella al plano que representa e invocando el poder y pidiendo la fuerza necesaria para conseguir el objetivo buscado, el cual quedará garantizado si se trata de una operación laudable y legal.

Toda Tablilla Parpadeante hecha con dos colores debe estar tan equilibrada en proporción al color como sea posible

—se pinta el fondo de un colory la carga de otro. Hay también una forma de usar tres colores en un Talismán planetario. Es-tose hace poniendo los siete colores del Hexagrama y dibujan-do dos líneas a los puntos exactamente opuestos, lo cual nos dará dos colores parpadeantes. En cualquier caso, si todo se dibuja propiamente, hará el efecto de una luz parpadeante jugando sobre el símbolo, parcialmente visible físicamente y parcialmente clarividentemente, es decir, si está bien cargado. Un Adepto avanzado debe ser capaz de cargar, hasta cierto punto, sus Tablillas mientras las está construyendo.

El color radical del Planeta es simbólico. Así, un Talismán con la intención de armonía de idea, por ejemplo, podría estar bien representado por el TIPHARETH de VENUS —un bonito verde amarillento, y así sucesivamente.

El León Kerúbico de VENUS representaría el fuego espiritual, y simboliza así inspiración del poeta, debiendo ser su color un bonito y suave gris perla con las cargas pintadas de blanco. La parte Acuática de Venus representaría la facultad reflectiva, y responde a la belleza espiritual, con lo que su color sería un verde azulado. La Cripta contiene una perfecta escala de Talismanes de todo tipo para cada Planeta, y muestra cómo un hombre planetario mirará a todo, según el color de su aura que es debido al planeta bajo el cual ha nacido. El Adepto verdadero llega al centro partiendo de los lados. Ha superado el dominio de las Estrellas.

Habiendo hecho un Talismán Mágico, hay que hacer algo que sea consonante con su operación para cargarlo y consagrarlo. Hay ciertas palabras y letras que hay que invocar al cargar una Tablilla, las letras que gobiernan el Signo bajo el que cae la operación, junto con el Planeta asociado (si se trata de un Talismán planetario). Así, por ejemplo, en operaciones elementales se toman las letras de la triplicidad zodiacal, y se les añade AL, con lo que se construye un Nombre Angélico que es la expresión de la fuerza. Como regla, los Nombres Hebreos representan la operación de ciertas fuerzas generales, mientras que los Nombres de las Tablillas Enokianas o Angéli-

cas representan especies de ideas más particulares. Deben usar-se ambos en este tipo de operaciones.

Tras preparar la habitación en el modo establecido para la consagración de las armas elementales menores, y suponiendo que se trate de un Talismán Elemental, en primer lugar formular el Ritual Supremo del Pentagrama hacia los Cuatro Cuadrantes, como se ha enseñado. Después invocar los Nombres Divinos mirando hacia el cuadrante del Elemento en cuestión.

Que entonces el Adepto, de pie o sentado delante de la Tablilla, y mirando en la dirección propia de la fuerza que quiere invocar, tome varias inspiraciones profundas, cierre los ojos y, aguantando la respiración, que pronuncie mentalmente las letras de las Fuerzas invocadas. Luego, pronunciándolas en forma vibratoria, se exhalan como si se estuviera respiran-do sobre la Tablilla, y todo se repite varias veces. Después, levantándose, que haga el Signo de la Rosa Cruz sobre la Tablilla y, repitiendo la fórmula requerida, que describa en primer lugar un círculo alrededor del Talismán con el arma mágica adecuada y luego haga los Pentagramas de invocación cinco veces sobre él (como si los Pentagramas estuvieran de pie sobre él), repitiendo las letras de la Triplicidad concernida añadiendo las letras AL. A continuación se lee solemnemente la invocación preparada, haciendo los Sigilos de la Rosa según se pronuncian los Nombres.

La primera operación es para iniciar un remolino a partir de uno mismo. La segunda es para atraer la fuerza de la atmósfera al vórtice que se ha formado.

Acto seguido se lee la Oración Elemental, como en los Rituales, y se cierra con los Signos del círculo y de la cruz (es decir de la Rosa Cruz) tras haber hecho la Proscripción necesaria.

Tener cuidado, sin embargo,. de no proscribir sobre el Talismán recién consagrado, ya que esto simplemente lo descargaría de nuevo y lo inutilizaría. Antes de Proscribir se debe envolver el Talismán cargado en seda o lino de color blanco.

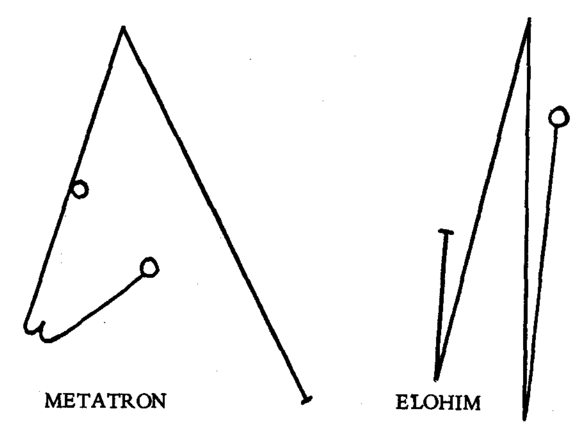
SIGILOS

En la Ceremonia de Apertura del grado 5 = 6 de Adeptus Minor, el Símbolo Completo de la Rosa y Cruz recibe el nombre de "Llave de los Sigilos y Rituales", y se dice además que representa a las Fuerzas de las 22 letras en la Naturaleza, divididas en un Ternario, un Septenario y un conjunto de Doce.

Los Tres Pétalos internos de la Rosa simbolizan a los Elementos activos del Aire, del Fuego y del Agua, operando sobre la Tierra que es como su receptáculo, su contenedor y su campo de operación al mismo tiempo. Se colorean, al igual que los demás pétalos, de acuerdo con los tonos del Arco Iris en la escala masculina (positiva). Los siete Pétalos siguientes responden a las Letras de los Siete Planetas, y los Doce más externos a los Doce Signos del Zodíaco.

Si se traza el Sigilo de cualquier palabra o nombre, tanto en el aire como sobre papel, se empieza con un círculo en el lugar de la primera letra sobre la Rosa y se dibuja con el arma mágica una línea desde este círculo al lugar de la siguiente letra del nombre. Se continúa así hasta terminar las letras que componen la palabra. Si dos letras del mismo tipo, tales como dos Beth o dos Ghimel, van juntas, esto se indica mediante una curva u onda en la línea en dicho punto.

Y si hubiera una letra, como la Resh en Metatron, a través de la cual la línea pasa a otra letra y que todavía forma parte del nombre, se hace un nudo en la línea en dicho punto, así: . Si se esta dibujando el Sigilo se puede trabajar usando los colores rspectivos de cada letra y juntándolos para obtener un color síntesis de los mismos. Así, el Sigilo de Metatron será: azul, amarillo verdoso, naranja, rojo anaranjado y azul verdoso: la síntesis de todos será un limón rojizo.



(Nota: Si el lector dibuja una Rosa, copiada del símbolo completo de la Rosa-Cruz, de como tres y medio o cuatro pulgadas de diámetro, y traza los Sigilos anteriores sobre un trozo de papel muy transparente puesto sobre la Rosa, aprenderá por sí mismo a dibujarlos. Debe experimentar trazando más o menos media docena de los mismos.—I.R.)

A continuación, a modo de ejemplo, trazaremos los Sigilos de las fuerzas de Binah, la Tercera Sephirah. Digamos de paso que los Sigilos correspondientes al plano de una Sephirah se trabajan siempre, en este sistema, en el orden siguiente:

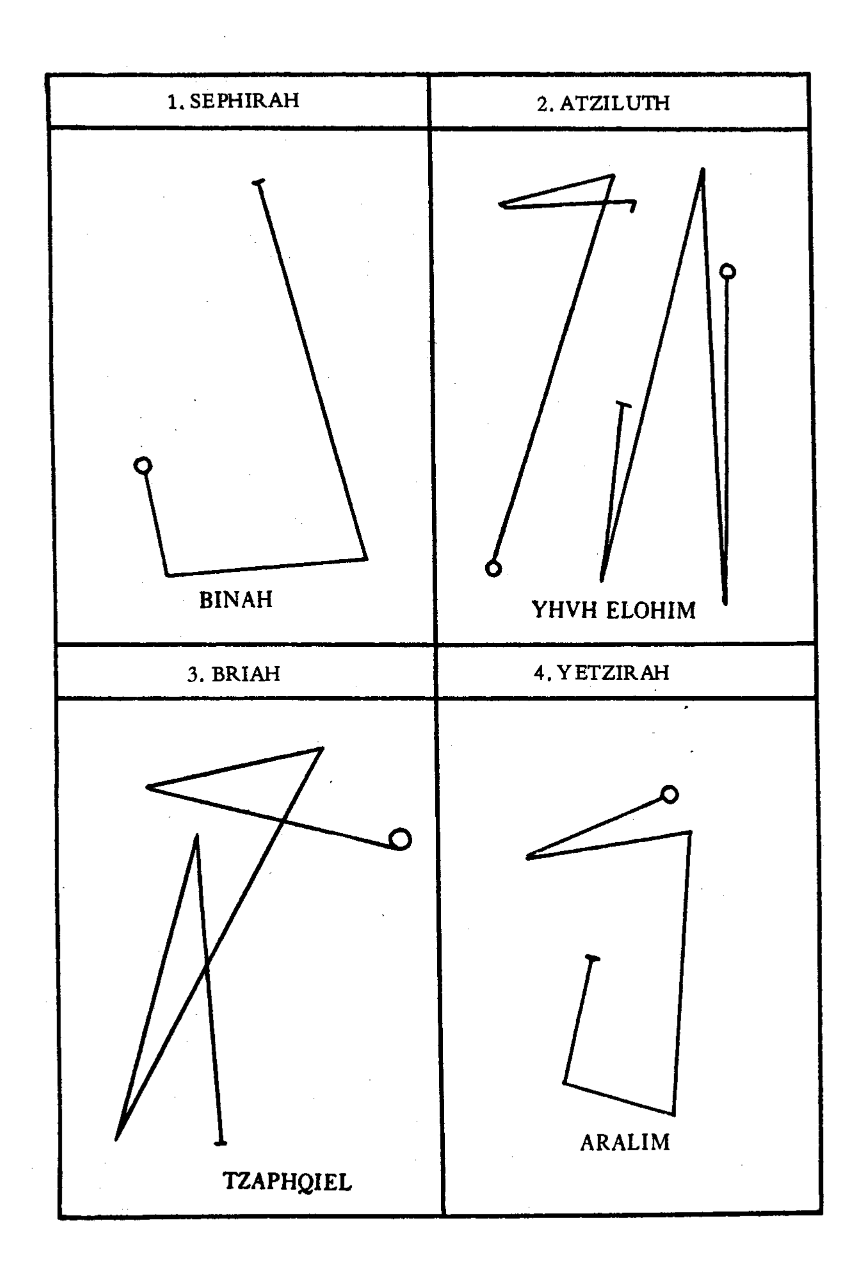
Primero. Sigilo de la Sephirah—Binah.

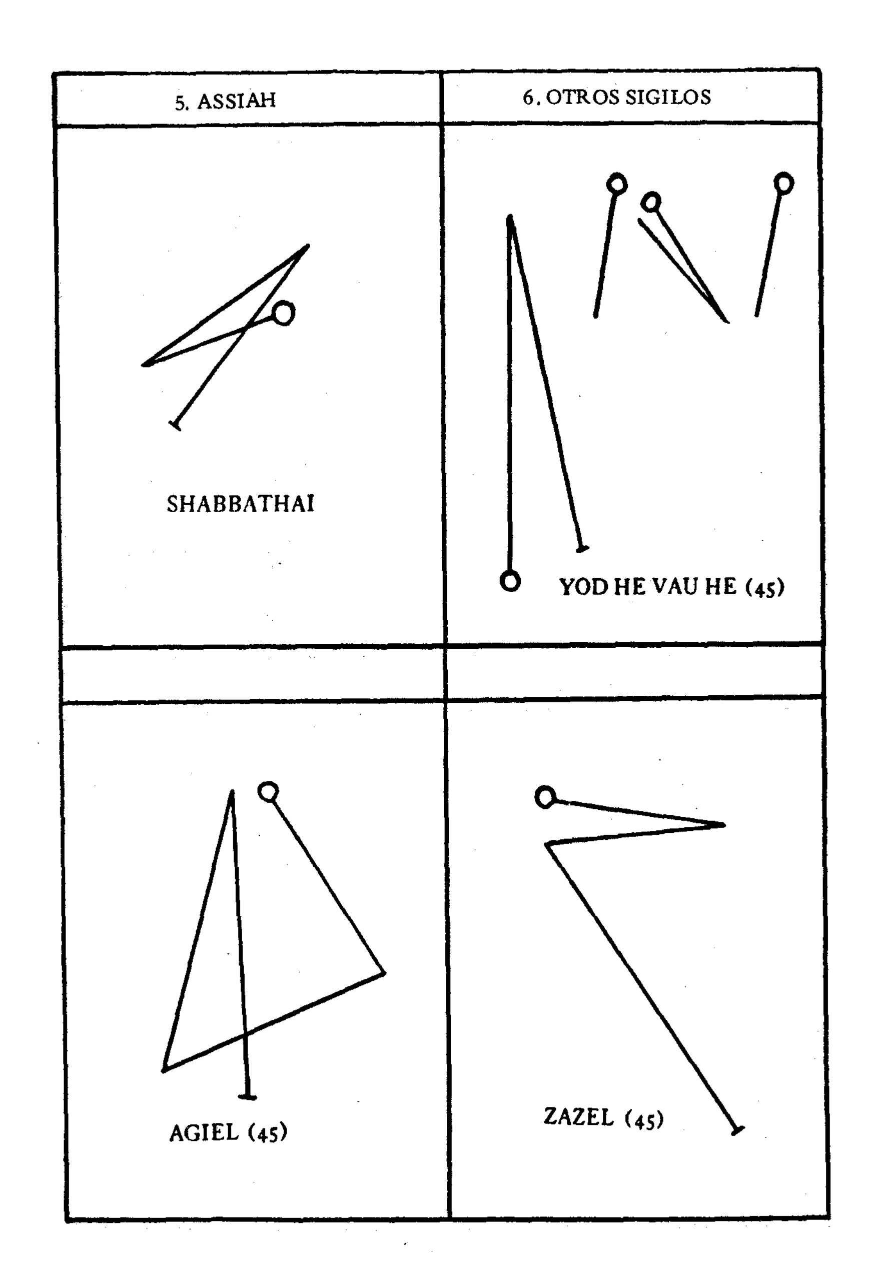
Segundo. Sigilo del Nombre Divino que representa la fuerza de la Sephirah en el Mundo de Atziluth. Para Binah, YHVH ELOHIM.

Tercero. El Sigilo del Arcángel que representa la fuerza de la Sephirah en Briah—Tzaphqiel.

Cuarto. Sigilo del Coro de Angeles que representa la fuerza de la Sephirah en Yetzirah—Aralim. *Quinto.* El Sigilo de la Esfera del Planeta que representa la fuerza de la Sephirah en Assiah—Shabbathai.

Finalmente, los Sigilos de todos los demás nombres cuyos números tengan alguna relación con los pode-res de la Sephirah o su Planeta.


1. SEPHIRAH
2. ATZILUTH
BINAH
YHVH ELOHIM
3. BRIAH
4. YETZIRAH
TZAPHQIEL
ARALIM


5. ASSIAH
6. OTROS SIGILOS
SHABBATHAI
YOD HE VAU HE (45)
AGIEL (45)
ZAZEL (45)

Sin embargo, estos últimos, (los Sigilos de la Inteligencia y del Espíritu), se suelen derivar del Kamea, o Cuadrado Mágico del Planeta, según un sistema ligeramente distinto que se explicará más adelante.

FIGURAS TELESMATICAS

Hay también un procedimiento para construir la Imagen Telesmática de una Fuerza, combinando las letras, los colores, las atribuciones y sus síntesis. En tal caso, el Sigilo servirá para el trazado de una Corriente que ponga en acción una Fuerza Elemental correspondiente. Sépase que esto no debe hacerse con ligereza, por diversión ni experimento, puesto que las Fuer-zas de la Naturaleza no se han creado para ser juguete ni muñeco de nadie. A menos que todo el trabajo práctico se haga con solemnidad, ceremonia y reverencia, uno será como un niño jugando con fuego que se atraerá la auto-destrucción.

Así pues, si se intenta construir en la imaginación una imagen astral a partir de un Nombre, la primera letra ha de ser la cabeza de la Forma o Figura y la última los pies. Las demás letras constituirán el cuerpo y los miembros, siguiendo el orden de la palabra.

AGIEL, por ejemplo, nos dará una Forma Angélica de la siguiente apariencia y naturaleza:

Aleph, Aire. La cabeza es alada, *y* de un color dorado, con una larga y flotante cabellera dorada.

Gimel, Luna. Lleva una corona con un creciente azul platea-do y su cara es la de una mujer seria y bella, rodeada de un halo azulado.

Yod, Virgo. El cuerpo es el de una doncella vestida con una túnica verde hierba.

Aleph, Aire. Lleva alas doradas de gran tamaño que cubren parcialmente la parte inferior de la figura.

Lamed, Libra. Pies y miembros bien proporcionados y, o bien en la mano o bien junto a los pies, hay la espada y las balanzas de la Justicia en verde brillante.

Alrededor de la figura habrá una luz verdosa, el color de su síntesis. Los Arcanos del Tarot pueden ayudar a construir la forma.

Hay que procurar también construir la Imagen tan pura y bella como sea posible, porque contra más impura o vulgar, más peligrosa para uno mismo puede volverse. Sobre su pecho hay que escribir su Sigilo, sobre su cinturón su nombre, y hay que poner nubes debajo de sus pies. Y cuando todo esto se halla hecho con la debida solemnidad y rígida exactitud de simbolismo, evitando como a la muerte cualquier sugerencia de tosquedad o vulgaridad en un símbolo Angélico, ponerse a escuchar lo que tenga que decir.

Seraphim dará una Figura Angélica como la de una Guerrera rodeada de Llamas y un rostro glorioso como el Sol, y bajo sus pies nubes de tormenta y un Mar tempestuoso y alrededor suyo relámpagos y un calor como de llama.

Graphiel nos dará un gran Angel Guerrero Femenino con un rostro muy glorioso, coronado con el Creciente y brillan-do todo con Luz, rodeado de Llama y Relámpago, y teniendo Cuatro Alas.

La terminación EL *siempre* dota a las Formas Angélicas de Alas y de los Símbolos, de la Justicia. La terminación YAH hará las Figuras que parezcan Reyes o Reinas entronados y con una gloria llameante a sus pies.

EL MODO VIBRATORIO DE PRONUNCIAR LOS NOMBRES DIVINOS

Para vibrar los Nombres Divinos, lo primero de todo es que el Operador se eleve tanto como sea posible hacia la idea de la Blanca Brillantez Divina en KETHER —manteniendo su mente elevada hasta el plano de la máxima aspiración. Si esto no se hace, se vibrará sólo con las fuerzas astrales, lo cual es peligroso porque la vibración atrae una cierta fuerza hacia el operador, y la naturaleza de la fuerza atraída depende en gran

medida de la condición mental en la que se halla el operador.

El modo corriente de vibrar es como sigue: Tomar una inspiración profunda y concentrar la conciencia en el corazón que es el asiento de Tiphareth. (Habiendo primero, como ya se ha dicho, ascendido al propio Kether, se habrá esforzado uno por hacer descender la blanca Brillantez al corazón antes de centrar la conciencia en él.)

Acto seguido formular las letras del Nombre requerido en el corazón, en blanco, y sentirlas escritas en él. Hay que asegurarse de formular las letras en luz blanca brillante y no mera-mente en la blancura apagada que corresponde al color del Tattva Apas. Luego, emitiendo el aliento, pronunciar lenta-mente las Letras de forma que el sonido vibre dentro de uno, e imaginar que el aliento, mientras deja el cuerpo, va expandiendo la propia forma hasta llenar todo el espacio. Pronunciar el Nombre como si se estuviera vibrándolo por todo el Universo y no cesara hasta alcanzar sus más lejanos confines.

Todo trabajo oculto práctico que sirve para algo cansa al operador o le vacía de algo de magnetismo y, entonces, si uno desea algo que tenga la mínima importancia, debe hallarse en perfecta condición magnética y nerviosa o de lo contrario se hará el mal en lugar del bien.

Cuando se esté usando un Nombre o dibujando un Sigilo de la Rosa, se debe tener en cuenta que el Sephirah al cual se refieren la Rosa y la Cruz es Tiphareth, cuya posición responde a la del corazón, como si la Rosa estuviera en él. No es siempre necesario el formular en el espacio delante de uno la figura angélica telesmática correspondiente al Nombre. Como regla general, pronunciar el Nombre tantas veces como letras hay en él.

AMPLIACION SOBRE FIGURAS TELESMATICAS

Como se dijo antes, todos los Nombres de Angeles o Fuer-zas Angélicas terminan, con pocas excepciones, en AL o YAH. El Nombre Divino AL pertenece a Chesed y representa una fuerza benéfica y poderosa, pero de operación algo más suave que la del Nombre YAH. Puesto que se dice que no sólo los Angeles sino también los diablos extraen su fuerza y poder directamente de la prolífica fuente de las energías divinas, también con frecuencia se añade AL a los nombres de los Angeles o Espíritus que ejercitan un oficio benéfico.

Una vez entendido esto, puesto que las dos terminaciones pertenecen más bien a la naturaleza de las atribuciones incidentales y no a la de las diferencias esenciales, no habrá que tenerlas demasiado en cuenta en la construcción de las imágenes telesmáticas.

Al construir una imagen tal, uno la puede imaginar astral-mente delante de sí o bien puede pintar cuál sería su semejanza. Debe tenerse un cuidado especial en pronunciar los Nombres Divinos del mundo al cual pertenece la imagen en construcción. Así, al mundo de ATZILUTH le corresponden Nombres Deíficos, a BRIAH Arcangélicos y así sucesivamente. Es también útil emplear los Nombres Sephiróticos que estaú comprendidos en el mundo al cual la Imagen Telesniática está asociada.

Será bueno tener en cuenta que los Cuatro Mundos mismos formulan la Ley implicada en la construcción o expresión de cualquier cosa material. El mundo de ATZILUTH es pura-mente arquetípico y primordial, y a él, como se ha dicho antes, se aplican los Nombres de Dios. BRIAH es creativo y originativo y a él atribuyen ciertos Grandes Dioses llamados Arcángeles. YETZIRAH es formativo y se le asocian los Ordenes Angélicos. ASSIAH, que es el mundo material, consta de los grandes Reinos de los Elementales, de los Seres huma-

nos y en algunos casos de las Qlippoth, aunque estas últimas ocupan realmente los planos de debajo de Assiah.

De estas observaciones, se verá fácilmente que una Imagen Telesmática no puede realmente aplicarse a Atziluth; y a Briah sólo en un sentido restrictivo. Así, una Imagen Telesmática que pertenezca a este mundo tendría que venir representada por algo así como una cabeza oculta, con una forma tenue y escasamente indicada. Las Imágenes Telesmáticas pertenecen a YETZIRAH por derecho. Sería imposible usar la imagen telesmática de un Nombre Divino en Atziluth, simplemente por-que no le representaría en Atziluth, sino más bien a su correlativo en Yetzirah. En Assiah se tendrían formas Elementales.

El género de la figura depende de la proporción de Letras masculinas o femeninas en el conjunto, pero una confusión de sexos debe evitarse igualmente. La imagen construida debe dividirse en tantas partes como letras, empezando por la cabeza y sucesivamente por orden. Hay que tener en cuenta que en adición a este método de determinar el sexo de la Imagen Telesmática de un Nombre, algunos Nombres son inherente-mente masculinos, otros femeninos y algunos andróginos, independientemente del testimonio de las Letras.

SANDALPHON, por ejemplo, se analiza de la siguiente manera:

SAMEKH Masculina	PEH Femenina
NUN Masculina	VAU Masculina
DALETH Femenina	NUN Masculina
LAMED Femenina	

El masculino predomina, y si se tratara de un Nombre corriente se construiría una Forma masculina para representarlo. Pero como este Nombre se aplica en especial al Kerub femenino, constituye una excepción a la regla; se trata de un Nomb re Arcangélico que pertenece al Mundo Briático y no meramente un Nombre Angélico relativo a Yetzirah. A SANDALPHON se le llama *Yetzer,* que significa "izquierda", *y* sus letras son, entonces, femenina, femenina y masculina, así que, en este caso, podría ser cualquiera de las dos polaridades.

Las Siete Letras que componen el Nombre SANDALPHON se adaptan a la Imagen Telesmática de la siguiente forma:

SAMEKH	Cabeza. Representaría una cara bella y activa, más delgada que gorda.
NUN	Cuello, que sería admirablemente rechoncho.
DALETH	Hombros de una bella mujer.
LAMED	Corazón y pecho, éste último perfectamente proporcionado.
PEH	Caderas fuertes y llenas.
VAU	Piernas macizas.
NUN	Pies musculosos y quizás alados.

Si se desea construir una forma elemental con este mismo Nombre resultaría una figura muy peculiar:

SAMEKH	Cara fiera pero tendiendo a bella.	Azul
NUN	Cuello con alas de Aguila por detrás.	Verde-azulado
DALETH	Hombros femeninos, más bien bonitos.	Azul-verdoso
LAMED	Pecho de una mujer.	Esmeralda
PEH	Caderas y muslos fuertes y velludos.	Rojo
VAU	Piernas de toro.	Rojo-anaranjado
NUN(final)	Pies de Aguila.	Azul-verdoso

Se ve que esto es casi una Figura Kerúbica sintética. Esta figura puede representarse, por así decir, con los pies en la Tierra y la cabeza entre las nubes. Los colores correspondientes, en la escala del Rey, se sintetizarían en un verde delicado y brillante.

Las partes descubiertas del cuerpo serían azules, y el rostro, que pertenece a Sagitario, sería casi el de un caballo. El conjunto sería el de una diosa entre ATHOR y NEITH, con arco y flechas, esto es, si se representara como un símbolo Egipcio.

Y si tratáramos de traducir este Nombre a símbolos en el plano Táttvico, tendríamos lo siguiente:

SAMEKH	pertenece a FUEGO
NUN	pertenece a AGUA
DALETH	pertenece a AGUA DE TIERRA
LAMED	pertenece a AIRE
PEH	pertenece a FUEGO
NUN	pertenece a AGUA.

La síntesis resultaría así: un creciente plateado sobre un triángulo rojo encima de un cuadrado amarillo. Los tres esta-rían cargados y encerrados dentro de un gran creciente plateado.

Véase, como ejemplo, la Imagen Telesmática de la letra ALEPH. En el Plano Briático tendería a ser más masculina que femenina y se resumiría en una figura espiritual apenas visible en absoluto, con un sombrero alado, un cuerpo oculto por nubes y envuelto en nieblas, como si las nubes rodaran sobre *él y* oscurecieran el perfil, apenas permitiendo verse a las piernas y pies. Sería una representación del Espíritu de Eter.

En el Mundo Yetzirático sería como un guerrero con casco alado, con su cara de tipo angélico aunque algo fiera, el cuerpo y brazos envueltos en cota de mallas y sosteniendo a un niño *y* las piernas y pies con botas altas de mallas *y* con alas.

En ASSIAH, esta misma letra representa una energía te-rrorífica, una fuerza loca (su forma es casi la de una Swástika). En el plano humano representaría a una persona lunática y dada a terribles ataques de manía. Traducida al plano ele-mental representaría a una forma cuyo cuerpo fluctuara entre la de un hombre y un animal y, en verdad, la forma Assiática sería casi de un tipo maligno con uña fuerza compuesta algo así como por de la de un pájaro y la de un demonio —un horrible resultado desde cualquier punto de vista. La letra ALEPH significa espiritualidad en las cosas elevadas, pero traducida al plano contiguo a Assiah (o por debajo de él), se convierte ge-

neralmente en algo horrible y desequilibrado, porque es tan opuesta a la materia que, en el momento en el que tiene **que** actuar en ella, no puede haber armonía entre ambas.

Las Fuerzas Radiantes de la Luz Divina, también llamadas Formas Angélicas, no tienen género en la más densa aceptación del término, pero pueden clasificarse en masculinas y femeninas. Igual ocurre en el caso de la figura humana: el sexo no está tan fuertemente marcado en la parte superior, la cabeza, como en el resto del cuerpo y, sin embargo, la cara puede considerarse distintivamente de un tipo masculino o feménino. Del mismo modo, según nos alejamos del plano material, el género se hace menos marcado o, mejor dicho, es apreciado de distinta forma, aunque se retenga la diferencia entre masculino y femenino. Y aquí está el grave error de las Religiones Fálicas —transfieren el lado denso y material del sexo a los planos Divinos y Angélicos, olvidando que es lo inferior lo que se deriva de lo superior mediante correlación en el desarrollo material, y no a la inversa. El Género, en el significado corriente del término, pertenece a los Espíritus Elementales, a las Formas Kerúbicas, a las Hadas, a los Espíritus Planetarios y a los Espíritus Olímpicos —también a las Qlippoth en sus aspectos más exagerados y bestiales, y ello crece en pro-porción a la profundidad de su descenso. También, en algún tipo de Espíritu Elemental maligno sería exagerado y repulsivo.

Pero en las naturalezas superiores y angélicas, el género'se correlaciona con la forma, que es o bien firme y persistente o bien activa. La naturaleza de lo femenino es la Firmeza como la de una roca o un pilar; agitación y movimiento son la naturaleza de lo masculino. Esto ha de ser claramente entendido a la hora de ascribir el género a las formas e imágenes angélicas. Nuestra tradición clasifica a todas las fuerzas bajo los encabezamientos de fuerza activa y vehemente o fuerza firme y persistente. Una figura que representara la primera sería masculina y otra que representara la segunda, femenina.

Ahora bien, por conveniencia, a la hora de construir imágenes telesmáticas de los nombres y palabras ocultas corrientes, las letras son clasificadas en masculinas y femeninas. Esta

clasificación no pretende afirmar que las letras no posean en sí mismas ambas naturalezas (puesto que en cada letra, como en cada Sephirah, se esconde la naturaleza dual de lo masculino y lo femenino), sino que muestra más esta *tendencia* por lo que respecta a la diferencia de fuerzas antes mencionada.

Así, las que tienen asociadas fuerzas de acción rápida son más masculinas que femeninas. Y las que representan fuerzas más bien firmes y persistentes son más femeninas que masculinas, de donde todas las letras cuyo sonido se prolonga como si estuviera avanzado son más masculinas que femeninas. Hay algunas que son andróginas pero que tienden a inclinarse más hacia una naturaleza que hacia la otra.

ATRIBUCIONES TELESMATICAS DE LAS LETRAS DEL ALFABETO HEBREO

ALEPH.	Espiritual. Generalmente con alas; andrógina pero más masculina que femenina; tipo más bien delgado.
BETH.	Activa y ligera. Masculina.
GIMEL.	Gris, bella pero cambiable. Femenina, cara y cuerpo más bien redondeados.
DALETH.	Muy bella y atractiva. Femenina. Cara y cuerpo más bien redondeados.
HEH.	Fiera, fuerte, fogosa; femenina.
VAU.	Fuerte y estable. Algo torpe y pesada; masculina.
ZAYIN.	Delgada, inteligente, masculina.
CHETH.	Cara redondeada, no mucha expresión, femenina.
TETH.	Tendiendo a fuerte y fogosa. Femenina.
YOD.	Muy blanca y algo delicada. Femenina.
CAPH.	Grande y fuerte, masculina.
LAMED.	Bien proporcionada; femenina.

MEM.	Reflexiva, soñadora; andrógina, pero más femenina que masculina.
NUN.	Un rostro cuadrado mostrando determinación; masculina, algo oscura.
SAMEKH.	Cara delgada y tendiendo a expresiva; masculina.
AYIN.	Algo mecánica, masculina.
PEH.	Fiera, fuerte, decidida, femenina.
TZADDI.	Pensativa, intelectual, femenina.
QOPH.	Cara tendiendo a redonda, masculina.
RESH.	Orgullosa y dominante, masculina.
SHIN.	Fiera, activa, andrógina, pero más masculina que femenina.
TAU.	Oscura, parda, andrógina; más masculina que femenina.

(Los géneros se dan sólo a modo de guía).

RESUMEN

Para vibrar los Nombres empezar concentrándose en las máximas aspiraciones y en la blancura de Kether. Vibraciones que son sólo astrales y materiales resultan peligrosas. Concentrarse sobre el propio Tiphareth, el centro a la altura del corazón, y atraer hacia él los Blancos Rayos de arriba. Formular en el corazón las letras en Luz Blanca. Inspirar profundamente y luego pronunciar las Letras del Nombre vibrando cada una a través de todo el sistema —como si se estuviera poniendo en vibración el Aire de delante de uno y como si esa vibración se extendiera por todo el espacio.

La Blancura debe ser brillante.

Los Sigilos se dibujan a partir del deletreo de la Rosa sobre la Cruz, los cuales se hallan en Tiphareth, que corresponde al corazón. Dibujarlos como si la Rosa estuvierx en el propio corazón.

Para vibrar cualquier Nombre hay que pronunciarlo tantas veces como letras tenga. Esto es el Remolino de Invocación.

Ejemplo: La Vibración de Adonai ha-Aretz.

Hacer la Ceremonia de Proscripción del Pentagrama en los cuatro cuadrantes de la habitación, precedida por la Cruz Cabalística. Luego, hacer en cada cuadrante los Signos de Adeptus Minor, diciendo IAO y LVX y haciendo el símbolo de la Rosa-Cruz, como se enseñó en el documento que describe el Ritual de la Rosa-Cruz en el Volumen III.

Ir al centro de la Habitación y ponerse mirando hacia el Este. Luego, formular delante de uno en resplandores de blanca brillantez las letras del Nombre en forma de Cruz —es decir, perpendicular y horizontalmente, como si fuera una imagen extrínseca:



Formular la precepción de Kether encima de uno y hacer descender la Blanca Luz a esta cruz. A continuación, tomar una inspiración profunda y pronunciar vibrando las Letras del Nombre. Resplandores de Luz Blanca Brillante deben aletear alrededor de ellas. Esto es el ***Remolina de Expansión*** en el Aura.

Habiendo conseguido la .blancura, formular la Imagen Telesmática no en eI corazón sino delante de uno, extendiéndola y alentando a la figura ideal a expandirse y llenar todo el Universo. A continuación, sumergirse en sus rayos —y absorbiéndola, ser también absorbido por la brillantez de dicha Luz hasta que la propia Aura irradie con esa brillantez.

Son, entonces, dos los procesos: EL REMOLINO DE INVOCACION relativo al Corazón y el REMOLINO DE EXPANSION relativo al Aura.

ADNI es la parte de la figura desde la cabeza hasta la cintura; HA ARTZ desde la cintura hasta los pies. El Nombre completo se atribuye a Malkuth, a la Materia y a la Zelatoría.

ALEPH. Corona blanca, brillante, radiante, con alas. DALETH. Cabeza y cuello femeninos, bellos pero firmes, pelo largo, negro y ondulante.

NUN. Brazos desnudos, fuertes, extendidos en forma de cruz. Lleva en la mano derecha varias espigas de cereal, en la izquierda una Copa dorada.

YOD. Túnica de un verde-amarillo oscuro que cubre un fuerte pecho sobre el que hay un lamen cuadrado de oro con una Cruz Griega escarlata —y en sus ángulos cuatro pequeñas cruces rojas.

Además, lleva un ancho cinto dorado sobre el **que** ADONAI HA ARETZ está escrito en caracteres hebreos o tebanos.

Los pies aparecen de color carne con sandalias doradas. Largos ropajes verdeamarillentos con rayos de color oliva llegan hasta los pies. Debajo de los mismos *hay* negras y lóbregas nubes con manchas de color. Alrededor de la figura hay relampagueantes resplandores, en rojo. La corona irradia Luz Blanca. Al costado de la figura hay amarrada una Espada.

AMPLIACION SOBRE LA FORMACION DE IMAGENES TELESMATICAS

(Nota: lo que sigue constituye la esencia del documento llamado "M" —lección sobre las Formas Lineales de los Nombres de las Sephiroth.—I.R.)

Traducir las letras del Nombre de cada Sephirah a sus equivalentes numéricos por referencia a la Qabalah de las Nueve Cámaras. Sis dichas letras y números se traducen de nuevo a sus atribuciones Yetziráticas y se combinan con las figuras lineales representadas por los números, se obtiene un análisis del nombre consistente en dos escalas de interpretación.

Por ejemplo, en el caso de Kether las letras son Kaph, Tau y Resh. El Sepher Yetzirah atribuye la Kaph a Júpiter, la Táu a Saturno y la Resh al Sol. La figura lineal de la Kaph, que por Aiq Bkr (o Qabalah de las Nueve Cámaras) se reduce al número 2, consistirá en una Cruz. La Tau se reduce al 4, cuya figura lineal es un cuadrado. La Resh se reduce también al 2, simbolizado igualmente por la Cruz. Por otra parte hay tres letras en el nombre Kether, lo que en sí mismo como un todo puede simbolizarse mediante un triángulo. Si las figuras lineales simbólicas anteriores se ponen dentro de la figura lineal del Nombre completo, el Triángulo, "resultará algo así como una Forma Jeroglífica para cada Sephirah. Esta, a su vez, también puede representarse mediante la forma Angélica afín, como se enseñó en la Formación de Sigilos a partir de la Rosa." Las atribuciones Yetziráticas proporcionarán la información necesaria sobre qué colores, símbolos, etc., deben usarse para formular la Imagen. -

Los mismos principios se aplican al resto de los nombres Sephiróticos.

TALISMANES Y SIGILOS

Existen innumerables métodos de formar Sigilos para su uso en conexión con los Talismanes y su construcción. Ya ha sido descrito el método de la Rosa del Adeptus Minor Zelator, el cual era el más usado en la Orden. Ahora se estudiarán los métodos de construir emblemas talismáticos y Sigilos a partir de los Kameas de los Planetas, sus Cuadrados Mágicos, y también a partir de los símbolos y puntos Geománticos.

Por lo que respecta a los símbolos Geománticos, el estudiante hará bien en familiarizarse con la instrucción que sobre Geomancia se incluye en la sección de Adivinación. Tras haberse familiarizado plenamente con los nombres de los símbolos y sus formas, además de haber obtenido alguna experiencia adivinatoria por este sistema, tómese nota de que los Sigilos Geománticos o emblemas talismáticos, como a veces se les llama, se construyen a partir de las figuras Geománticas dibujando líneas entre los puntos. Los caracteres son entonces atribuidos a sus planetas regentes y a sus ideas asociadas. Las formas más sencillas de los mismos se encontrarán en la página siguiente.

A partir de los símbolos Geománticos fundamentales se pueden derivar innumerables formas de sigilos e incontable multitud de otro tipo de diseños. Por lo menos diez o doce emblemas diferentes se pueden derivar de dos o tres de los símbolos. Si el estudiante pone juego en este asunto un poco de imaginación e ingenuidad, descubrirá mucho sobre la naturaleza e importancia de los Sigilos.

Las signaturas y Sellos de los Angeles y Genios que rigen sobre cada uno de los símbolos se encontrarán en las instrucciones completas sobre Geomancia. Dichos sellos y sigilos son muy importantes y se les debe reservar algún lugar en el Talismán.

Puer	Amissio	Albus	Populus
Via	Fort. Maj.	Fort. Min.	Puella
Rubeus	Acquisitio	Carcer	Trist.
Laetitia	Conjunctio	Caput Drac.	Cauda Drac.

El estudiante debe hacer algunos experimentos dibujando talismanes armoniosos y equilibrados, aun cuando no sea su intención el dibujarlos y consagrarlos. Tras dibujar media do-cena de croquis algo primitivos descubrirá que casi por accidente ha dado en el clavo y ha dibujado el tipo "correcto" de

talismán. En la *Key of King Solomon,** traducido por Mc Gregor Mathers, pueden encontrarse alrededor de cuarenta ejemplos de tipos de talismanes atribuidos a los Planetas. Estos deben consultarse, pues enseñan algo sobre cómo deben dibujarse, pero no deben seguirse o copiarse. Los Talismanes son objetos personales, hechos para fines personales y basados en necesidades y concepciones individuales.

Los siguientes importantes caracteres —letras del Alfabeto Angélico o Enokiano— se atribuyen a los Siete Regentes en los Doce Signos y a las Dieciséis Figuras Geománticas.

Significa Muriel y *Populus*, una figura de Chasmodai, o de la Luna en Cáncer en fase creciente.

Significa Muriel y *Via*, una figura de Chasmodai, o de la Luna en Cáncer en fase menguante.

Significa Verchiel o *Fortuna Major*, una figura de Sorath o del Sol en declinación Norte.

Significa Verchiel o *Fortuna Minor*, una figura de Sorath o del Sol en declinación Sur.

Significa Hamaliel, o *Conjunctio*, una figura de Taphtartharath, o Mercurio en Virgo.

Significa Zuriel o *Puella,* una figura de Kedemel, o Venus en Libra.

Significa Barchiel o *Rubeus*, una figura de Bartzabel, o Marte en Escorpio.

Significa Advachiel o *Acquisitio*, una figura de Hismael, o Júpiter en Sagitario.

Significa Hanael o *Carcer*, una figura de Zazel, o Saturno en Capricornio.

Significa Cambriel o *Tristitia*, una figura de Zazel, o Saturno en Acuario.

Significa Amnitzel o *Laetitia,* una figura de Hismael o Júpiter en Piscis.

Significa Zazel y Bartzabel en todas sus ideas, siendo *Cauda Draconis.*

Significa Hismael y Kedemel en todas sus ideas, siendo *Caput Draconis.*

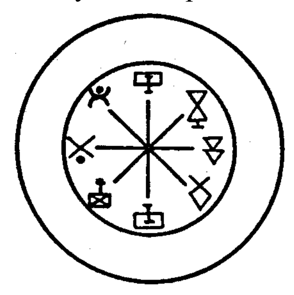
* *La Clavícula del Rey Salomón.* Ediciones en castellano por Ed. Roca (Méjico) *y* por Ed. Humanitas (Barcelona, Edición de Lujo). *(N. del T.)*

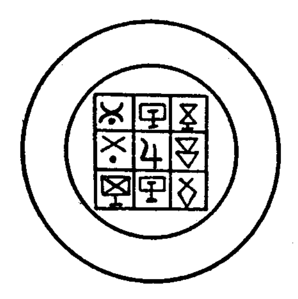
 Significa Melchidael o *Puer*, una figura de Bartzabel, o Marte en Aries.

 Significa Asmodel o *Amissio*, una figura de Kedemel, o Venus en Tauro.

 Significa Ambriel o *Albus*, una figura de Taphthartharath, o Mercurio en Geminis.

Un modo de usar las formas Talismáticas extraídas de las Figuras Geománticas consiste en considerar las del Planeta en cuestión y ponerlas en los extremos de una rueda de ocho radios, como se muestra más abajo. En el doble círculo podría escribirse un versículo adecuado. Ocasionalmente, la rueda se podría substituir por un cuadrado con un número conveniente de compartimentos, o bien podría utilizarse una de estas formas para el anverso y la otra para el reverso del Talismán.





Otro método muy importante de formar Sigilos, usado en la. antigüedad, era mediante los Cuadrados Mágicos o Kameas de los Planetas. Los Cuadrados Mágicos son arreglos de números tales que dan lo mismo cuando se suman vertical-mente, horizontalmente o diagonalmente. La suma total de todos los números del cuadrado es un número de especial significado para el planeta de dicho cuadrado.

El método de formar Sigilos a partir de ellos es muy sencillo. Sin embargo, durante el tiempo de mi pertenencia a la Orden había desaparecido toda memoria del conocimiento de cómo se hace, y ni los miembros ni ninguno de los Jefes de Templo podía dar información al respecto. Sin embargo,

este era el principal método empleado por las autoridades tradicionales para obtener Sigilos. El usar la Rosa-Cruz es un anacronismo y, mientras que en ciertos casos este método es muy útil *y* quizás el más *conveniente,* carece de raíces en la antigüedad. No sólo se había perdido en la Orden la memoria del conocimiento de los Sigilos a partir de los Kameas, sino que los Jefes habían incluso eliminado los cuadrados mágicos de las lecciones teóricas. Se decía que en los números de los cuadrados se habían infiltrado ciertos errores. De haberse preocupado, el método y la forma correcta de los Cuadrados se halla en ciertos libros y manuscritos del British Museum. Ninguno de ellos, sin embargo, hizo el menor movimiento para recobrar la forma verdadera y exacta de los Kameas.

El único requisito necesario para el trazado de los Sigilos de los nombres Planetarios de los Kameas es el *Aiq Beker o* Qabalah de las Nueve Cámaras. (Dicho sea de paso, esto también fue eliminado de las lecciones teóricas.) En este método, las letras del Alfabeto Hebreo se agrupan por la similaridad de sus números. Así, la Gimel, la Lamed y la Shin se ponen en la misma Cámara porque sus números son similares -3, 30 y 300. La misma regla se aplica a las demás. El nombre de este método proviene de la especificación de las letras de las dos primeras cámaras. En la primera cámara están Aleph, Yod y Qoph cuyos números son 1, 10 y 100; en la segunda están Beth, Caph, Resh cuyos números son *2, 20 y* 200. Así pues, Aiq Bqr. Su forma más corriente se da a continuación, aunque hay también otra manera de usar las mismas agrupaciones de letras y números colocándolas en cámaras que se refieren a las Sephiroth.

300	30	3	200	20	2	100	10	1
ש	ל	ג	ר	כ	ב	ק	י	א
600	60	6	500	50	5	400	40	4
ם	ס	ו	ך	נ	ה	ת	מ	ד
900	90	9	800	80	8	700	70	7
ץ	צ	ט	ף	פ	ח	ן	ע	ז

Pues bien, para encontrar el Sigilo de un nombre usando el Kamea, es necesario reducir los números de sus letras a de-cenas o a unidades por medio del esquema anterior. Por ejemplo, en el caso de *Zazel,* el Espíritu de Saturno, las letras son Zayin 7, Aleph 1, Zayin 7 y Lamed 30. La única letra que en este caso exigirá reducción será Lamed, la cual se reduce a 3. El siguiente paso consiste en trazar una línea en el cuadra-do siguiendo la sucesión de los números. Así, en el nombre de *Zazel,* la línea seguirá los números 7, 1, volverá a 7 de nuevo y terminará en 3. Un pequeño círculo debe ponerse en la primera Ietra del Sigilo para mostrar donde empieza el nombre.

El llamado Sello o Sigilo del Planeta es un diseño simétrico arreglado de forma que sus líneas pasen por todos y cada uno de los números del cuadrado. El Sello se convierte entonces en un epítome o síntesis del Kamea.

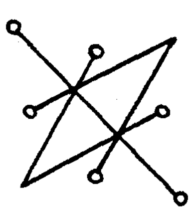
Se dan a continuación los Kameas de los Siete Planetas junto con los Sellos tradicionales de los Planetas, de las Inteligencias y de los Espíritus. El estudiante debe intentar deducirlos por él mismo. Se dará un ejemplo más de un tipo más difícil para que no haya ningún malentendido sobre éste método de formación de los Sigilos.

Taphthartharath es el Espíritu de Mercurio y su Sigilo vendrá trazado sobre el cuadrado mágico de 64 cuadrados, 8 por lado. La atribución de los Cuadrados a los planetas sigue su correspondencia sobre el Arbol de la Vida; así, Mercurio es referido a la octava Sephirah HOD. Ahora bien, Taphthartharath se compone de siete letras, Tau 400, Peh 80, Tau 400, Resh 200, Tau 400, Resh 200 y Tau 400. Por *Aiq Beker* se reducen a 40, 8, 40, 20, 40, 20, 40. Una línea continua se trazará empezando con un círculo en el cuadrado de 40 y pasando por cada uno de los números citados. Todos los demás Sigilos siguen esta misma regla.

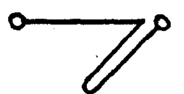
También se incluyen los Sigilos y atribuciones de los Espíritus Olímpicos Planetarios. Nada era sabido en la Orden sobre ellos y también fueron extirpados de los documentos. Más información sobre los mismos podrá encontrarse en el *Heptameron* de Pietro de Abano. Dichos Sigilos deben usarse clari-

KAMEA DE SATURNO

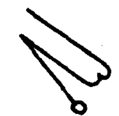
4	9	2
3	5	7
8	1	6



Sello del Planeta



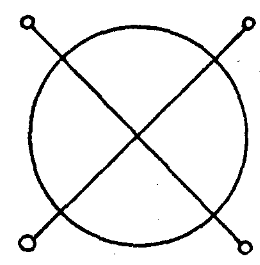
Espíritu: ZAZEL



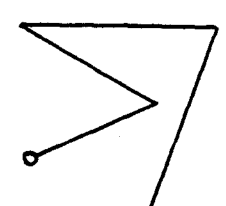
Inteligencia: AGIEL

KAMEA DE JUPITER

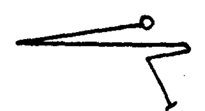
4	14	15	1
9	7	6	12
5	11	10	8
16	2	3	13



Sello del Planeta



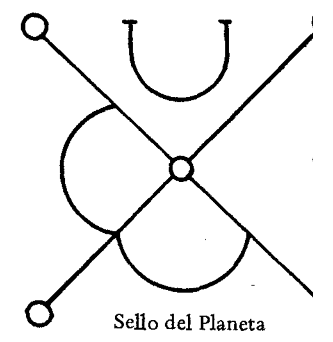
Espíritu: HISMAEL



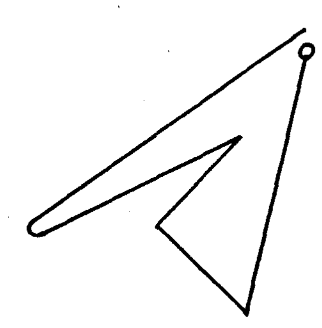
Inteligencia: YOPHIEL

KAMEA DE MARTE

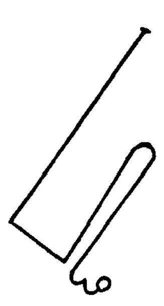
11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15



Sello del Planeta



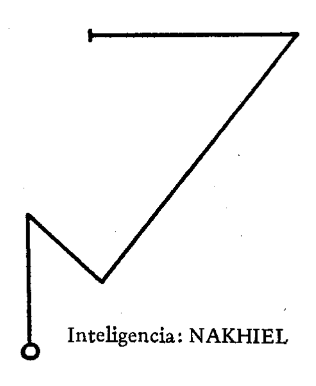
Inteligencia : GRAPHIEL



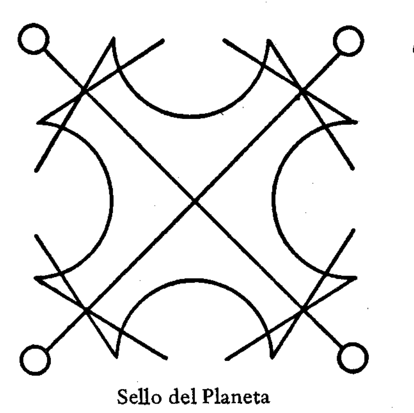
Espíritu: BARTZABEL

KAMEA DEL SOL

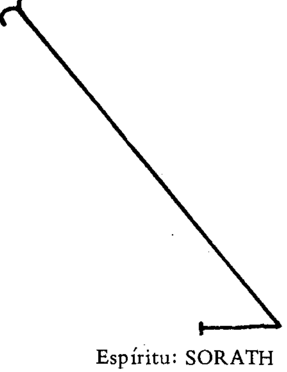
6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31



Inteligencia: NAKHIEL

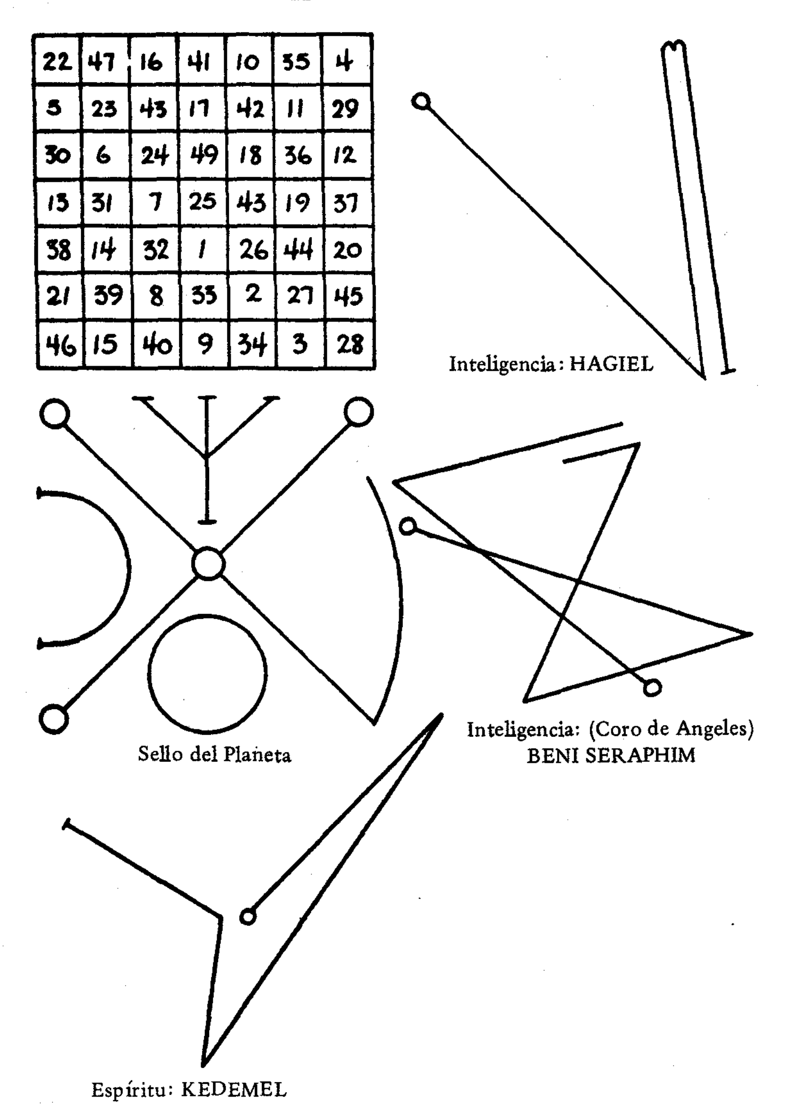


Sello del Planeta



Espíritu: SORATH

KAMEA DE VENUS



22	47	16	41	10	35	4
5	23	43	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Inteligencia: HAGIEL

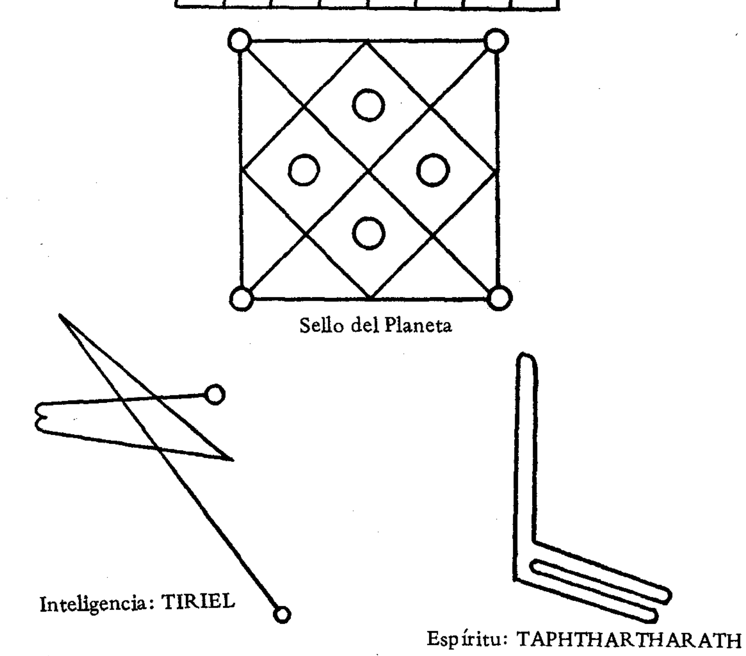
Sello del Planeta

Inteligencia: (Coro de Angeles) BENI SERAPHIM

Espíritu: KEDEMEL

KAMEA DE MERCURIO

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57



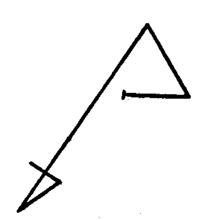
Sello del Planeta

Inteligencia: TIRIEL

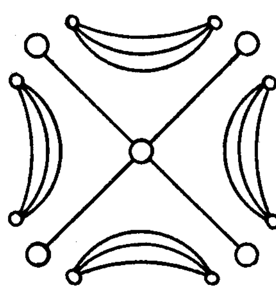
Espíritu: TAPHTHARTHARATH

KAMEA DE LA LUNA

37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	80	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45

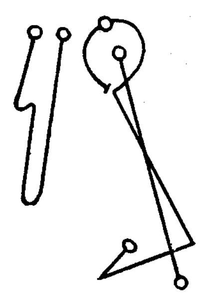


Espíritu: CHASHMODAI

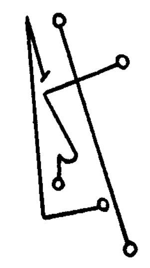


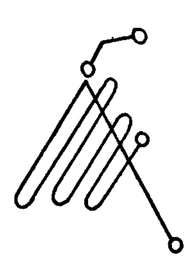


Sello del Planeta

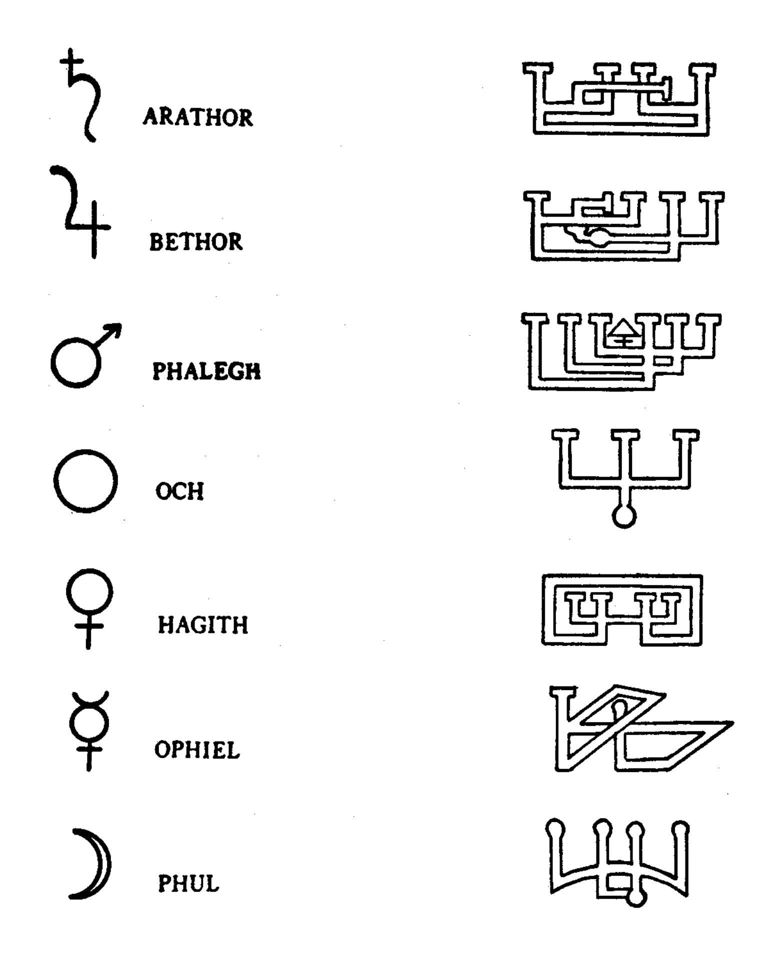


Espíritu de los Espíritus de la Luna:
SHAD BARSCHEMOTH HA-SCHARTATHAN





Inteligencia de las Inteligencias de la Luna: MALCAH BETARSHISIM VE-AD RUACHOTH HA-SCHECHALIM



NOMBRES Y SIGILOS DE LOS ESPIRITUS
PLANETARIOS OLIMPICOS

videntemente como un medio de conseguir el conocimiento de su naturaleza, usando para ello los Nombres Divinos planetarios pertinentes.

Por lo que respecta a los Sigilos anteriores, la tradición afirma que los Espíritus son malignos y las Inteligencias buenas. Los Sellos y Nombres de las Inteligencias deben incluirse en cualquier Talismán diseñado con una intención de bien.

Los de los Espíritus de los Planetas sirven para el mal y, así, *no* deben usarse en ninguna operación de tipo benéfico. Sin embargo, lo que la tradición generalmente implica al hablar de una fuerza mala, tal como la de los Espíritus de los planetas, es una *fuerza ciega,* la cual contrariamente a la noción popular, puede usarse para fines buenos y benéficos cuando se coloca *bajo* la presidencia de sus inmediatos superiores, las Inteligencias buenas. Así, cuando sea absolutamente necesario hacer uso de los Sigilos de los Espíritus, los Sellos y Nombres de las Inteligencias deben ir también inscritos en el mismo Talismán.

Además de los Sellos, Sigilos y Emblemas, es la costumbre inscribir en los Talismanes y Pentáculos las figuras lineales apropiadas. Para la formación de un Talismán o Pentáculo mágico, considérese primero bajo qué Planeta, Signo o Ele-mento cae la cuestión. El siguiente paso es considerar todos los Nombres de la Sephirah a la que está atribuido, además de los de sus Arcángeles, Angeles, Inteligencias, etc. También los Sellos, Sigilos, Números, Figuras Lineales, caracteres Geománticos, etc., que a él pertenecen. Entonces, clasificar y arreglar todo el material recogido.

Las notas siguientes son una versión abreviada de "Polígonos y Poligramas", un documento altamente iluminador que circula por la Orden Externa. Debe estudiarse atentamente porque arroja una gran luz, no sólo sobre el tema de las figuras lineales, sino sobre toda la abstrusa filosofía de los números de la Qabalah.

POLIGONOS Y POLIGRAMAS

El Punto dentro del Círculo representa la operación general de Kether *y la Cruz dentro del Círculo* la de Chokmah, porque en ella están las raíces de la Sabiduría. Al usar estas figuras lineales en la formación de Talismanes Sephiróticos, recordar que;

El Punto dentro del Círculo = Kether La Cruz
dentro del Círculo = Chokmah El Triángulo
dentro del Círculo = Binah El Cuadrado dentro
del Círculo = Chesed,

y que las demás Sephiroth deberían tener juntas en sus Talismanes las formas dobles, triples o cuádruples de sus correspondientes figuras lineales. Por ejemplo, para Netzach se tendría el Heptángulo y se pondrían en el mismo Talismán el Heptágono y las dos formas de Heptagrama, haciendo coincidir los vórtices respectivos.

El Endecángulo se atribuye a las Qlippoth, el Dodecángulo a las Fuerzas Zodiacales en Malkuth. La esfera de Kether es la del Primun Mobile, Chokmah manda sobre la Esfera del Zodíaco y Malkuth sobre la de los Elementos.

Y hay muchos otros significados ligados a las figuras linea-les además de los dados en este libro. Dos o más figuras lineales diferentes pueden ir juntas en el mismo Talismán.

El Triángulo es la única figura lineal a la que todas las superficies pueden ser reducidas, porque todo Polígono puede ser dividido en triángulos dibujando líneas de sus ángulos al centro; y el triángulo es la primera y más simple de todas las figuras lineales. Hace referencia a la Tríada operando en todas las cosas, a las Tres Sephiroth Supremas y, en particular, a Binah, la Tercera Sephirah.

Entre los Planetas, se refiere especialmente a Saturno, y entre los Elementos al Fuego, y como el color de Saturno es

el negro y el del Fuego el Rojo, el Triángulo negro representará a, Saturno y el rojo al Fuego.

Los Tres Angulos también simbolizan a los tres principios alqufniicos de la Naturaleza: Sal, Azufre y Mercurio.

El Cuadrado es una figura lineal importante, que represen-ta de forma natural, estabilidad y equiparación. En él está implicada la idea de superficie y de medida superficial. Hace referencia al Cuaternario en todas las cosas, y a la Tétrada del Santo Nombre YHVH operando a través de los cuatro elementos de Fuego, Agua, Aire y Tierra; Corresponde a Chesed, la cuarta Sephirah, y entre los Planetas a Júpiter.como representando a los Cuatro Elementos, alude a su ultimación en la Forma Material.

El tentáculo puede trazarse de dos maneras: reflejado des-de cada segundo vórtice, caso en el que es llamado Pentágono, y reflejado desde cada tercer vértice, caso en el que es llama-do Pentagrama.* El Pentáculo como un todo se refiere a la Quinta Sephirah, Geburah. El Pentágono representa de forma natural el poder de la Péntada, operando en la Naturaleza por la *dispersión* del Espíritu *y* de los cuatro Elementos a través de él.

El Pentagrama con una única punta hacia arriba se conoce como el "Signo del Microcosmos", y es un símbolo bueno, representando al hombre con los brazos y piernas extendidas adorando a su Creador, y especialmente simboliza el dominio del Espíritu sobre los Cuatro Elementos y, consecuentemente, de la razón sobre la materia.

Pero si esta única punta señala hacia bajo se transforma en un símbolo muy maligno: el de la Cabeza de Cabra o Cabeza del Demonio, el cual representa la humillación de la razón por debajo de las ciegas fuerzas de la materia, la elevación de la anarquía por encima del orden, y la de las fuerzas conflictivas regidas por el azar por encima de Dios.

El Pentagrama representa la fuerza concentrada del Espí-

* Quiere decir uniendo los vértices consecutivos en el primer caso y dejan-do un libre en medio en el segundo *(N. del T.)*

ritu y de los cuatro Elementos, gobernados por las cinco letras de Nombre del Restaurador de todas las cosas YHSHVH, y se atribuye a Marte de forma especial. Muestra también a los Kerubim y a la Rueda del Espíritu.

Es un símbolo de tremenda fuerza, y de la HEH, la letra de la Gran Madre Suprema AIMA.

El Hexángulo como símbolo completo puede trazarse de dos formas: reflejado desde cada segundo punto, llamándose Hexágono, y reflejado desde cada tercer punto, llamándose Hexagrama. Como un todo, el Hexángulo está referido a la 6ª Sephirah Tiphareth. El Hexágono representa de forma natural a los poderes de la Héxada operando en la Naturaleza, por la dispersión de los rayos de los Planetas y de los del Zodíaco emanando del Sol. El número de grados de un gran círculo que abarca cada uno de sus ángulos es de sesenta, lo cual forma el aspecto de sextilo, que es poderoso para el bien. No es, sin embargo, tan consonante a la naturaleza Solar como el Hexagrama, y recuérdese que *la terminación `Gon significa dispersión, distribución y radiación de una fuerza cualquiera, mientras que la terminación `Gram significa concentración.* De ahí que se use `Gon para extender y `Gram para concentrar y Sellar; y en caso de necesidad se pueden comparar, interponer y combinar, pero es la `Gon la que *inicia el remolino.*

El Hexagrama con una única punta hacia arriba es llama-do "el Signo del Macrocosmos" o mundo mayor, porque 'sus seis ángulos representan apropiadamente a los seis días o periodos de la Creación evolucionados por la manifestación de lo Triuno, mientras que su síntesis forma el séptimo día un periodo de reposo, sumarízado en el centro hexagonal.

Representa especialmente a la fuerza concentrada de los Planetas actuando a través de los Signos del Zodíaco, y sellan-do así la Imagen Astral de la Naturaleza bajo la presidencia de las Sephiroth; también representa a los 7 Palacios de la misma. Está especialmente atribuido al Sol.

Es un símbolo de gran fuerza y poder, y los tres, Hexagrama, Cruz y Pentagrama, constituyen una tríada de símbolos buenos y potentes que están en armonía entre sí.

El Heptángulo, como un todo, está referido a la 7ª Sephirah, Netzach.

El Heptágono representa de forma natural la dispersión de los poderes de los siete planetas a través de la semana y a través del año. Alude al poder del Septenario actuando a través de todas las cosas, tal como ejemplifican los siete colores del arco iris.

El Heptagrama reflejado desde cada tercer vértice da siete triángulos con sus ápices descansando en ellos; representa adecuadamente a la Tríada operando en cada Planeta, y a los Planetas mismos en la semana y en el año.

El Heptagrama es la estrella de Venus, y es especialmente consonante con su naturaleza.

Y como el Heptagrama es la figura lineal de los Siete Planetas, Venus es, por así decir, la Puerta de entrada a los mismos, un sín'bolo adecuado para la Isis de la Naturaleza y para las Siete Sephiroth inferiores de la Esposa.

El Octángulo como un todo está referido a la Octava Sephirah, Hod. El Octángulo representa de forma natural el poder de la Ogdoada, y el Octágono muestra el poder de la Ogdoada operando en la Naturaleza, por la dispersión de los rayos de los Elementos en su aspecto dual, bajo la presidencia de las 8 letras del nombre.

El Octagrama reflejado desde cada tercer vértice da ocho triángulos con los vértices apoyados en ellos; propiamente representa a la Tríada operando en cada elemento en su forma dual, es decir, positivo o negativo, bajo los poderes del Nombre YHVH ADONAI, o tal como se escribe uniendo las letras, IAHDONHI.

El Octagrama reflejado desde cada cuarto vértice es la estrella de Mercurio, y es especialmente aplicable a su naturaleza.

Es además un símbolo potente que representa la unión de las Fuerzas Positivas y Negativas de los Elementos concentra-dos bajo la presidencia del Nombre IAHDONHI.

Y no se olvide que ADONAI es la llave de YHVH.

El Eneángulo, como un todo, se refiere a la 9ª Sephirah

Yesod. Representa de forma natural el poder de la Enéada, y el eneágono muestra a la enéada operando en la Naturaleza por la dispersión de los Rayos de los Siete Planetas más los de la Cabeza y la Cola del Dragón de la Luna.

El Eneagrama reflejado desde cada tercera punta represen-ta al Triple Ternario, operando en los 7 Planetas con las Caput y Cauda Draconis de la Luna, y con los principios Alquímicos intercambiándose y entremezclándose.

No es tan consonante con la Naturaleza de la Luna como lo es el Eneagrama reflejado desde cada 5° vértice.

Este es la estrella de la Luna y es aplicable especialmente a su naturaleza. La representa como administradora para la Tierra de las virtudes del Sistema Solar bajo las Sephiroth.

El Eneagrama reflejado desde cada cuarto vértice se compone de tres triángulos unidos dentro de un círculo, y alude al Triple Ternario de los tres principios alquímicos mismos. No es tan consonante con la naturaleza de la Luna como la forma siguiente.

El Decángulo como un todo está referido a la Décima Sephirah-Malkuth.

El Decángulo representa de forma natural el poder de la Década, y el Decágono muestra a la Década operando en la naturaleza por la dispersión en ella de los rayos de las 10 Sephiroth. El número de grados de un Gran Círculo abarcados por sus ángulos es de 36, la mitad del aspecto astrológico del Quintilo.

El Decagrama reflejado desde cada vértice es especialmente consonante con Malkuth, y muestra a la Tríada operando a través del ángulo de dos *Pentágonos,* de los cuales está compuesto, dentro de un círculo. Alude a la combinación de los tres Principios Alquímicos con el Espíritu y los Cuatro Elementos, en su forma Positiva y Negativa, bajo la presidencia de las Diez Sephiroth mismas.

El Decagrama reflejado desde cada 5° vértice se compone de dos Pentagramas dentro de un círculo. Muestra la operación de la Heh duplicada del Tetragrammaton y la concentración de las fuerzas Positiva y Negativa del Espíritu y de los Cuatro

Elementos bajo la presidencia de las potencias del Cinco de Binah; es decir, las Revoluciones de las Fuerzas bajo Aima, la Gran Madre.

El Endecagrama, como regla general, se atribuye a las Qlippoth; sin embargo, una de sus formas, la reflejada desde ca-da vértice, representa la restricción de las mismas, y, por tanto, no debe en absoluto incluirse con las demás, las cuales representan sus operaciones en la Naturaleza. El Endecángulo representa de forma natural la naturaleza maligna e imperfecta de la Endécada, y el Endecágono representa la dispersión por todo el Universo de las once maldiciones del Monte Ebal (Deut. XXVII).

(Aunque en la Biblia Inglesa son parafraseadas como 12, en la versión hebrea lo son como once, ya que dos se unen en una.)

El Dodecángulo, como regla general, está referido al Zodíaco, y representa de forma natural el poder de la Docena.

El Dodecágono muestra la *dispersión* de la influencia del Zodíaco a través de la naturaleza; el Dodecagrama la *concentración* de la misma. El número de grados del Gran Círculo abarcados por dos vértices consecutivos es 30, lo que constituye el débil aspecto astrológico de semisextilo, considerado como bueno en su naturaleza y operación.

GRADO DE PHILOSOPHUS

Lección adicional sobre los Tattvas de la escuela oriental

(Nota: Este ensayo, que trata del Sistema Táttvico hindú, estaba retirado de la circulación en esa rama de la Orden a la que yo pertenecía. La copia a partir de la cual se ha reproducido todo lo que sigue estaba debidamente sellada y fechada en agosto de 1894, y gozaba, por consiguiente, de la misma autoridad que cualquier otro de los documentos de la Orden, indicando que era formal y oficialmente entregada a todos los miembros del grado de Philosophus.

Se debe dejar a la discriminación del estudiante individual el decidir si este documento encaja con el contenido general del resto del sistema de la Orden. Es indudable que contiene varios puntos valiosos, y esto nadie lo negará, pero habrá pocos que suscriban el ensayo en su totalidad. Yo; personalmente, creo que se trata de un sistema definidamente foráneo, que apenas toca a la enseñanza de la Orden en unos pocos lugares. El modo de inquirir en la visión espiritual* usando los símbolos Táttvicos es bastante sensato y ya ha sido descrito. Pero otros aspectos sugieren que no es probable que los dos sistemas se mezclen particularmente bien.

Algunos estudiantes familiarizados con la primera literatura teosófica, recordarán un libro titulado "Nature's Finer Forces, or the Science of Breath", por Rama Prasad,** y quizá les parezca que esta *lección adicional sobre los Tattvas de la Escuela Oriental* es, en realidad, un resumen esquemático de dicho libro. Esto había sido observado por un buen número

* Como se ha dicho ya, por inquirir en la visión espiritual se entiende hacer una exploración por las dimensiones simbólicas de la imaginación objetiva. *(N. del* T.)

** Hay traducción española: *Las Fuerzas sutiles de la Naturaleza.* Ed. Kier. *(N, del T.)*

de miembros de la primera Orden, y es mi opinión que, a causa de ello y porque ningún reconocimiento del libro se hace en el documento, Frater Sub Spe lo retiró de la circulación.

He decidido incluirlo aquí, junto con los demás manuscritos de la Orden, porque para algunas mentes podría tener un mensaje especial no captado por los demás. En cualquier modo, me parece que no tengo ningún derecho a extirpar de una relación de las enseñanzas de la Orden, a un documento que era juzgado extremadamente importante por algunos de los primeros Adeptos de la Orden. —I.R.)

Observación General. Hay cinco Tattvas o Principios:

1. Akasa — Eter.
2. Vayu — el Principio Aéreo.
3. Tejas — el Principio de la Luz y del Calor.
4. Apas — el Principio Acuático.
5. Prithivi — el Principio Terrestre.

Pero la Causa Primera de lbs mismos es el Gran Controlador de todas las cosas, la Luz Unica, lo Sin Forma. De Ello surgió, en primer lugar, el Eter; de éste el Aire; el movimiento produjo ondas de Eter que causaron la Luz y el Calor, y así sucesivamente en el orden descrito.

El Yogi llega a conocer el principio de las cinco Tattvas, su Sukshma Sharira, pero ¿Cómo lo hace? Después se verá. El Astrólogo que no tiene conocimiento del Swara vale tan poco como un hombre sin mujer. Es el alma misma; es el Swara, el Gran Controlador de todo, el que crea, preserva, destruye y es la causa de todo lo que hay en este Mundo. La Experiencia y la Tradición afirman que no hay conocimiento más precio-so que el del Swara. No hay nada que deje tan al desnudo el funcionamiento de la maquinaria del mundo, su forma secreta de trabajar.

Por el poder de Swara se puede destruir al enemigo. Poder, riqueza y placer, todo ello está a las órdenes de Swara. El que da los primeros pasos en nuestra Ciencia debe tener una mente pura y un pensamiento tranquilo, debe ser virtuoso en sus

actos y tener fe ciega en su tutor espiritual. Debe tener una fuerte determinación y ser también agradecido.

Swara en el Cuerpo. Hay en el cuerpo diez manifestaciones de este Swara. Pero antes de emprender su estudio, el Neófito debe adquirir un conocimiento completo del sistema nervioso. Esto es muy importante, y el éxito del Neófito está en pro-porción directa al conocimiento de dicha ciencia. Para dar un bosquejo de las partes con las que principalmente vamos a tratar en nuestro esfuerzo por exponer este tratado elemental, digamos que hay diez nervios principales, incluyendo los tubos, etc. Los, así llamados, Vayus se mueven en las diez manifestaciones de Swara. Por Vayus se entienden diez fuerzas que realizan diez diferentes funciones. Los tres nervios más importantes, que son los que el principiante tiene que estb-, diar, son los siguientes:

1. Ida — el bronquio izquierdo.
2. Pingala — el bronquio derecho.
3. Sushumna — en el medio.

Los diez Vayus son:

1. Prana, en el pecho.
2. Apana, alrededor de los órganos excretores.
3. Samana, en el ombligo.
4. Undana, en el medio de la garganta.
5. Vyana, permeando todo el cuerpo.
6. Kurmana, ojos, ayudándoles a estar abiertos.
7. Kirkala, en el estómago, produciendo el hambre.
8. Nag, de donde viene el vómito.
9. Devadatta, que causa el bostezo.
10. Dhananjaya, lo que no deja el cuerpo después de la muerte.

Estas diez Vayus, o fuerzas, actúan en los diez nervios principales, pero no se corresponden uno a uno. Son los regulado-res del cuerpo del hombre. El hombre está perfectamente sano cuando funcionan propiamente. En caso contrario aparecen enfermedades de diversos tipos.

El Yogi los mantiene funcionando siempre, y en consecuen-

cia nunca le sobreviene la enfermedad. La clave de todos los nervios radica en el Prana Vayu, el principio vital que hace circular el aire porros canales Ida, Pingala y Sushumna. Cuan-do el Aire circula por Ida, se siente entrando y saliendo por la ventanilla izquierda de la nariz. Cuando lo hace por Pingala se siente por la derecha. Cuando es por Sushumna, la entrada y salida se verifica por ambas ventanillas simultáneamente. El aire entra, o se siente, por una u otra ventanilla, o por ambas a la vez, a ciertas horas señaladas. Cuando, en una hora dada, el Aliento entra y sale por la ventanilla equivocada, es síntoma seguro de que algún tipo de enfermedad se avecina.

El Ida es, a veces, llamado Chandra Nadi o Nervio Lunar. El Pingala, Surya Nadi o Nervio Solar. El primero es llamado Chandra Swara, y el segundo Surya Swara.

La razón es que cuando el aliento está en el Ida, su efecto es enfriar el cuerpo, y cuando está en el Pingala, da calor al cuerpo. Los Antiguos Magos solían decir que el lugar de la Luna en el cuerpo humano era en el Ida, y que el Sol estaba en el Pingala.

El Curso del Aliento. Como se sabe, el mes Lunar se divide en dos partes: la quincena del Creciente y la quincena del Menguante. Durante la Primera, o Luminosa, en el instante de la Salida del Sol en el primer día, el Aliento debe entrar por la ventanilla izquierda de la nariz, y lo mismo durante tres días sucesivos. Al principio del cuarto día, el Aliento debe entrar por la ventanilla derecha y así durante tres días sucesivos, con lo que el séptimo día ha de empezar con el aliento Lunar, y así sucesivamente. Hemos así establecido qué días deben empezar con qué aliento.

¿Pero cuánto tiempo ha de permanecer el aliento en una ventanilla? Durante cinco Gharis, o sea, un tiempo de dos horas. Así, puesto que el primer día de la quincena Luminosa empieza con el Aliento Lunar, después de cinco Gharis debe irrumpir el Aliento Solar, el cual, a su vez, debe dar paso al Aliento Lunar tras el mismo intervalo de tiempo. Así sucesivamente para todos los días.

Igualmente, el primer día de la quincena oscura debe em-

pezar con el Aliento Solar y proceder del mismo modo, es decir, cambiando cada cinco Gharis y cada tres días. Se verá que todos los días del mes han sido divididos entre Ida y Pingala. El Swara fluye en el Sushumna sólo cuando cambia, ya sea en su curso natural o en ciertas condiciones que se mencionarán después. Hasta aquí el camino de la Naturaleza. Pero el Yogi señorea sobre la Naturaleza. Hace que todo siga su propio ca-mino. Las reglas para conseguirlo se darán en el lugar apropiado.

CURSO DE LOS TATTVAS

Durante cinco Gharis, como se ha dicho antes, el aliento fluye por uno de nuestros orificios nasales. En estos cinco Gharis, o periodo de dos horas, fluyen los Tattvas. En el primero tenemos Akasa, en el segundo Vayu, en el tercero Tejas, en el cuarto Apas, en el quinto Prithivi. Tenemos, entonces, en una noche y un día, o 60 Gharis, 12 cursos completos de los 5 Tattvas, permaneciendo cada uno un Ghari,.y volviendo ca-da dos horas. Además, en cada Ghari, cada Tattva se subdivide en sus cinco subtattvas. Así Akasa se subdivide en Akas-Akasa, Akas-Vayu, Akas-Tejas, Akas-Apas, Akas-Prithivi —y lo mismo con los otros cuatro.

El saber cuál es el Tattva en curso a determinada hora, y no meramente por cálculo matemático sino por percepción directa, es de la máxima importancia en la aplicación práctica de esta ciencia. Más adelante entraremos en ello.

El Ida. Sólo cuando el Aliento está en Ida, es decir, cuan-do entra por el orificio izquierdo de la nariz. se deberán realizar las siguientes acciones: trabajos estables como el de erigir un edificio, la construcción de un pozo o de una cisterna, hacer largos viajes, entrar en una casa nueva, recolectar cosas, dar regalos, casarse, manufacturar joyas o tejidos, tomar tónicos y medicinas, ver a un superior o maestro con cualquier propósito comercial, amasar riquezas, sembrar un campo, negociar, inagurar un comercio, visitar amigos, hacer obras de caridad y de fe, ir a casa, comprar animales, trabajar para el

beneficio de otros, poner el dinero en lugar seguro, cantar, bailar, tomar posada en cualquier villa o ciudad, beber o hacer aguas en tiempo de tristeza, de dolor, de fiebres, etc. Todos estos actos deben hacerse cuando el Swara está en Ida. Debe, sin embargo, tenerse en cuenta que los Tattvas Vayu y Tejas deben excluirse de dichas acciones y lo mismo con Akasa.

Sólo durante los Tattvas Prithivi y Apas deben realizarse tales actos. En tiempo de fiebre, el Yogi mantiene funcionan-de su Chandra Swara, y hace circular el Tattva Apas (o Agua), de forma que la fiebre desaparece en poco tiempo. Cómo se obtiene dominio sobre los Tattvas se verá después.

El Pingala. Las siguientes acciones sólo deben realizarse durante el Surya Swara: Lectura y enseñanza de duros y difíciles temas de conocimiento, intercurso sexual, navegar, ca-zar, subir una colina o escalar un fuerte, cabalgar un burro, un camello o un caballo, atravesar nadando un río caudaloso, escribir, pintar, comprar y vender, luchar con espadas o con la manos, ver a un rey, bañarse, comer, afeitarse, sangrar, dormir —y cosas parecidas. Si se hace lo anterior en el Surya Swara, se tienen asegurados éxito y salud, según el caso.

El Sushumna. Cuando el Aliento sale por ambas ventanillas al mismo tiempo, es porque está fluyendo por el Sushumna. Nada debe hacerse en esas circunstancias porque terminará mal. Lo mismo sucede cuando el Aliento está cambiando constantemente de uno a otro orificio. En estos casos, hay que sentarse y mediar sobre el Sagrado Hansa. Esta fusión del Aliento es únicamente tiempo apropiado para la Shanda, la meditación.

NOTA: Zanoni se aseguró el éxito apostando por Cetosa, y superó los efectos del vino envenenado del Príncipe de ----- ---------- como sigue. En el primer caso, cambió su respiración a la ventanilla derecha y envió una envoltura del Tattva Akasa sobre su antagonista, el cual, consecuentemente, se vació por completo (el dinero en las apuestas fluye hacia el Surya Swara). En el segundo caso trajo a colación el Tattva de Agua, Apas, dirigiéndole con toda la fuerza de su adiestrada voluntad hacia el vino envenenado; de este modo el calor ardiente

del veneno fue contrarrestado durante mucho tiempo, y antes de que pudiera recobrar la suficiente fuerza como para actuar en el sistema, ya había desaparecido de allí. S.R.M.D.

LOS TATTVAS

A cada uno de los cinco Tattvas ha sido asociado un color específico. Akasa = Negro, oscuro, o, en verdad, ausencia de color. Vayu = verde (o azul para algunos). Tejas Rojo. Apas = blanco o la totalidad de los colores. Prithivi = Amarillo. Es por medio de los colores como el hombre práctico averigua, en la fugacidad del instante, cuál es la Tattva en curso. Pero además, los Tattvas tienen diferentes formas y sabores. Las figuras se observan tomando un espejo brillante y dejando que el aliento impacte sobre él según sale por la nariz. Según el Tattva que entonces esté fluyendo, la parte marcada tomará una de las formas siguientes: Prithivi = una figura con cuatro ángulos. Apas = una media luna, o un creciente. Tejas = forma triangular, Vayu = forma esférica. Akasa = oval como el oído humano. Sumarizando sus cualidades:

Prithivi se mueve siempre en el medio de los Senderos de Aire y Agua. Apas hacia abajo, recto a través de la nariz. Tejas hacia arriba. Vayu oblicuamente, hacia el brazo derecho o izquierdo según el caso. Akasa siempre transversalmente.

Tattva	Color	Forma		Distancia del Aliento por	Principio Natural
Prithivi	Amarillo	Con 4 ángulos	Dulce	12 dedos	Volumi- noso
Apas	Blanco o todos los colores	Media	Astrin- gente	16 dedos	Frío
Vayu	Verde o azul	Esfera	Acido	8 dedo;	Siempre en movimiento
Tejas	Rojo	Triángulo	Sabores pican- tes como pi-	4 dedos	Caliente
Akasa	Negro os- curo o sin c olor	Oído huma-	Hacia arriba	Amargo	Universal- netrante

Test de los Tattvas. Para practicar, tómense cinco bolitas o cuentas de colores: roja, amarilla, verde o azul, blanca o plateada, y negra. Llévense en el bolsillo. Ciérrense los ojos y escójase una al azar. El color de la bolita será el del Tattva entonces en curso. Todavía con los ojos cerrados, compruébese si se ve el color de la bolita flotando delante de uno.

No debe esperarse que se acertará a la primera. Pero poco a poco la confusión irá desapareciendo y empezarán a aparecer colores bien definidos que perdurarán el tiempo suficiente; y el color de la bolita será el mismo que el que se ha visto. Se habrá conseguido entonces el poder de saber cuál es el Tattva en curso y de poderlo dilucidar a voluntad propia.

Hay un método concreto para concentrar la mente y adiestrar los ojos para este cometido, lo cual vendrá con la práctica.

Pídase a algún amigo que imagine uno de los cinco colo-res, digamos una flor. Sólo se tendrá que cerrar los ojos para averiguar el Tattva en curso, y las amistades quedarán atónitas al ver que se averigua el color. Otro ejemplo, si en una reunión de amigos se observa que empieza a fluir el Tattva Vayu, es que todos aquellos que estén perfectamente de salud y en un estado normal de mente y cuerpo desean irse. Pídase una res-puesta franca, y obtendrá el "sí".

En otro lugar se dirá el modo en que los demás Tattvas afectan a la mente y el cuerpo del hombre. Algunos secretos superiores se guardan a propósito para aquellos que honesta y verdaderamente pasen el estadio elemental. Cuando se haya alcanzado el nivel de poder averiguar a voluntad cualquiera de los Tattvas, que no se piense que se ha llegado a la perfección.

Si se sigue practicando, la visión interior se hace más fina y se llegan a reconocer las cinco subdivisiones de cada Tattva. Hay que seguir y seguir con la meditación hasta aprender a reconocer innumerables tonalidades de color según las distintas proporciones de los Tattvas. En los periodos de esfuerzo por aprender a distinguir entre las diferentes tonalidades de los colores, el trabajo se hará pesado durante algún tiempo. Sólo durante algún tiempo, porque cuando las mil tonalidades de color se fijan y se definen en los ojos por la perseveran-

cia y por la práctica, se tendrá un siempre cambiante prospecto de color de las más bellas tonalidades, lo cual, durante otro tiempo, será alimento mental suficiente.

Para evitar el aburrimiento, que se medite sobre la respiración, tal como se explica en la sección que trata de la meditación sobre los Tattvas.

Acciones a realizar durante los diferentes Tattvas. Acciones de naturaleza estable y sedativa son de las del tipo enumerado bajo el Chandra Swara, y deben hacerse cuando Prithivi, el Principio Terrestre, está en curso. Aquellas de naturaleza fugaz, las que deben hacerse y completarse en poco tiempo, deben hacerse durante Apas. Acciones de naturaleza dura, aquellas en las que hay que hacer un esfuerzo violento para matenerse a flote, deben hacerse durante Tejas. Si un Yogi desea matar a un hombre, debe intentar hacerlo con el Tattva Vayu. En Akasa nada debe hacerse excepto meditar, ya que las obras emprendidas durante este Tattva terminan mal. Obras de la naturaleza descrita sólo prosperan en los Tattvas especificados; y ello puede comprobarse por experimentación.

MEDITACION Y MAESTRIA SOBRE LOS TATTVAS

Se han dado ya reglas sumarizadas para distinguir los colores de los diferentes Tattvas, las cuales son de gran utilidad para el principiante. Pero ahora se explicará el método último para practicar y llegar a dominar sobre los Tattvas. Este es un secreto que era sólo impartido a los más prometedores Adeptos del Yoga. Un poco de práctica pondrá plenamente de manifiesto los importantes resultados que van a obtenerse. El estudiante, por grados, será capaz de ver el futuro a voluntad, y tendrá todo el mundo visible ante sus ojos, y. podrá ordenar a la Naturaleza.

Durante el día, con el cielo claro, que una o dos veces, durante una¯o dos horas, abstraiga su mente de todo lo externo; y sentado en una silla cómoda, que fije los ojos en cualquier parte del cielo azul, y siga mirando sin pestañear. Al principio

verá las ondas del agua: se trata del vapor acuoso atmosférico que rodea todo el mundo. Algunos días después, cuando los *ojos* se acostumbren a la práctica, verá distintos tipos de construcciones en el aire y muchas otras cosas maravillosas. Cuando el Neófito llega a este nivel de práctica, es seguro que triunfará.

Después verá distintos tipos de mezclas de colores Táttvicos en el cielo, los cuales, tras una práctica constante y decidida, se mostrarán en sus respectivos colores propios.

Para probar su veracidad, que durante la práctica cierre el Neófito ocasionalmente los *ojos* y compare el color que flota en el cielo con el que ve internamente. Cuando ambos coincidan, la operación es correcta. Ya se han dado anteriormente otras pruebas, y habrá más prodigios que se le irán presentan-do al Yogi de forma natural. Esta es la práctica a realizar durante el día.

Durante la noche, que el estudiante se levante como a las dos de la madrugada, cuando todo está tranquilo, cuando no se oye ruido alguno, v cuando la fría luz de las estrellas respira santidad y un éxtasis tranquilo entra en el alma del hombre. Que se lave con agua fría las manos, los pies, la corona de la cabeza *y* la nuca. Que apoye las espinillas sobre el suelo *y* se ponga en postura de tocar las pantorrillas con la parte de atrás de los muslos. Que apoye las manos sobre las rodillas, con los dedos señalando hacia el cuerpo. Que fije la vista sobre la punta de la nariz. Para evitar el aburrimiento, que constantemente, especialmente durante la meditación, medite sobre el aliento entrando y saliendo.

Además de la dicha, la meditación sobre la respiración tiene muchas otras ventajas que se dan en otro lugar. Puede aquí decirse que con la práctica constante de esta meditación sobre la respiración, se desarrollan dos sílabas distintas en el pensamiento. Es evidente que cuando se inspira se produce un so-nido que es imitado por Han. Cuando se expira, el sonido es Sa. Con la práctica constante, la inspiración y la expiración llega a conectarse tanto con dichos sonidos, que sin esfuerzo alguno la mente entiende Han-sa cuando se producen dichos

sonidos. Vemos entonces que una respiración completa es Han-sa, el Nombre del Regente del Universo, junto con sus Poderes. Estos poderes se ejercen en el desenvolvimiento de los fenómenos naturales. En este estadio de perfección, el Yogi debe comenzar a hacer lo siguiente:

Levantándose a las dos o tres de la madrugada y lavándose en la manera descrita, que averigüe y fije su mente en el Tattva en curso. Si se trata de Prithivi, que piense en algo que tenga 4 ángulos, un buen color amarillo, un olor dulce, que sea de tamaño pequeño y que elimine todas las enfermedades. Que al mismo tiempo repita la palabra LAM. Imaginar tal cosa es muy fácil.

Si el Tattva en curso es Apas, que imagine algo de la forma y brillo de la media luna, que apague todo calor y sed, y que él mismo está sumergido en un océano de Agua. Que al mismo tiempo repita la palabra VAM.

Si el Tattva es Tejas, que imagine algo de forma triangular, despidiendo un resplandor rojizo, consumiendo el alimento y la bebida, quemando todo y haciéndose así insoportable. Que repita al mismo tiempo la sílaba RAM.

Si el Tattva es Vayu, que lo imagine como algo de forma esférica, de color Verde como las verdes hojas de un árbol después de la lluvia, o bien Azul, y llevando consigo el poder de despegar del suelo y volar por el espacio como los pájaros. Y que repita la sílaba PAM.

Si el Tattva es Akasa, que lo imagine como no teniendo forma pero despidiendo una luz brillante, y que repita la sílaba HAM.

Con la práctica diligente, las sílabas pronunciadas por la lengua de unYogi se tornan inseparables de los Tattvas. Cuan-do repite una cualquiera de las mismas, el Tattva asociado aparece con tanta fuerza como su voluntad dicta, y entonces, un Yogi puede causar lo que quiera, rayos, lluvia, viento, y así sucesivamente.

CURACION DE ENFERMEDADES

Una enfermedad hace que el aliento fluya por la ventanilla equivocada de la nariz y que irrumpa un Tattva incorrecto. Pero cuando el aliento se restaura a la ventanilla apropiada, y se ha dado curso al Tattva debido, que nadie piense que ya se ha hecho todo lo necesario. Si la enfermedad es obstinada, y el ataque violento, se tendrá que perseverar en la batalla durante un largo tiempo antes de alcanzar la victoria.

Si el principiante no la obtiene suficientemente pronto, que ayude al poder de su aliento con una medicina apropiada y Swara se restablecerá con premura.

Se ha notado que, por regla general, el Chandra Swara es el mejor para las enfermedades. Su flujo es una indicación del estado de Salud. En los resfriados, las toses y enfermedades similares, éste es el aliento que debe fluir.

Con los Tattvas ocurre lo mismo que con los Swaras. Ninguno causa dolor si funciona propiamente. En tal circunstancia, uno no debe entremeterse demasiado. Pero cuando alguno de ellos adquiere una preponderancia excesiva y causa enfermedades, debe ser cambiado al instante. La experiencia muestra que los Tattvas Apas y Prithivi son los beneficiosos para la salud, y, en verdad, el hecho de que durante el curso del Tattva Apas el aliento se llegue a sentir en una amplitud de 16 dedos por debajo de la nariz, y durante Prithivi 12 de-dos, demuestra que en dichas ocasiones se tiene un funciona-miento más sano y poderoso de los sistemas corporales que cuando se siente a sólo 8, o 4, o incluso nada, por debajo de la nariz.

Akasa, por consiguiente, es el peor para la salud, y en ca-so de enfermedad se descubrirá que el Tattva en curso es Akasa, Vayu o Tejas.

Que, entonces, cuando haya necesidad, proceda de la siguiente manera: Después de cambiar su respiración de la ventanilla equivocada a la correcta, generalmente la izquierda, y presionando el lado opuesto con un almohadón para que no cambie de nuevo, que se siente en una silla cómoda y,

con su pañuelo, que se ate el muslo un poco por encima de la articulación de la rodilla. En un corto espacio de tiempo, cuya brevedad varía inversamente a la deficiencia de la práctica y directamente a la violencia de la enfermedad, percibirá que el Tattva cambia al inmediatamente inferior, y luego al siguiente, y así sucesivamente. Si es un observador agudo de las condiciones de su cuerpo percibirá que lentamente su mente se va despejando más y más. Que apriete más el vendaje si hubiera necesidad. Cuando al fin llegue a alcanzar el Tattva Prithivi, percibirá un gran cambio para mejor en su estado de salud. Que persevere en este estado, o, todavía mejor, en el Tattva Apas, durante algún tiempo, y que retome a él duran-te algunos días más, incluso aunque los ataques de la enfermedad hayan cesado. Sin duda que estará curado.

PREDICCION DEL FUTURO

Aunque un Yogi obtiene el poder de saber todo lo que es, ha sido o será más allá del dominio de los sentidos, generalmente se vuelve indiferente a este tipo de conocimiento, olvidándose de sí mismo ante su eterna presencia delante de la Luz, que respira belleza en todo lo que vemos en el mundo. Le re-presentaremos aquí, por consiguiente, revelando sólo su conocimiento del futuro en las preguntas que otros le formulen. Pero nuestros Neófitos pueden, en verdad, hacerse ellos mismos las preguntas, y luego, responderlas según las leyes que a continuación se dicen.

Cuando llega alguien y le dice al Yogi que tiene una pregunta que hacer:

(a) que éste observe cuál es el Tattva en curso. Si se trata de Prithivi, la pregunta es sobre alguna raíz, algo perteneciente al reino vegetal, o algo en lo que predomina la naturaleza terrestre.

(b) si es Apas, es algo sobre la vida, el nacimiento, o la muerte, etc.,

(c) si es Tejas, la pregunta se refiere a los metales, a ganancias o pérdidas, etc.

(d) si es Akasa, no quiere preguntar nada en realidad. (c) si es Vayu, trata de algún viaje.

Esto no son sino los aspectos más elementales. El Yogi práctico que puede distinguir entre la mezcla de los Tattvas podrá llegar a nombrar las cosas particulares.

Que a continuación vea por cuál de las ventanillas de su nariz el aliento está circulando, cuál es la fase lunar. que entonces está sucediendo, qué día de la misma, y cuál es la dirección del consultante.

Si la respiración fluye por el orificio izquierdo, para poder asegurar un éxito completó en la obra que constituye el tema de la pregunta, y que debe ser del tipo especificado bajo el Ida, se deben dar las siguientes coincidencias. Se tiene que estar en la quincena luminosa, es decir, en fase de Luna Creciente. El día debe ser par, 2, 4, 6, ... etc. La dirección debe ser Este o Norte. Si todas esas circunstancias coinciden, el consultante conseguirá sus deseos.

Igualmente, si el Surya Swara coincide con la quincena os-cura, con el día impar y con la dirección Sur u Oeste, puede predecirse el mismo resultado, pero no con tanta certeza. En este caso la acción ha de ser de las descritas en relación con Pingala.

Según el mayor o menor grado de coincidencias, el éxito será más o menos imperfecto. Debe recordarse que no debe su-ceder que el aliento fluya por el orificio contrario. Esto tiene muchas consecuencias negativas; tan sólo tocamos aquí el tema.

Sobre el Swara Incorrecto. Si al comienzo del día surge el Swara incorrecto, el Lunar en vez del Solar o viceversa, hay que esperar algo negativo. Si esto sucede el primer día, se tratará de algún tipo de inquietud mental. Si el segundo, de alguna pérdida material. Si el tercero, se acerca algún viaje. Si el cuarto, se destruirá algún objeto querido. Si el quinto, sobre-vendrá la pérdida del reino. Si el sexto, la pérdida de todo. Si

el séptimo, la enfermedad y el dolor están a las puertas. Si el octavo, la muerte.

Si el aliento solar fluye por la mañana y el mediodía, y el Lunarporla tarde, el resultado será una triste aflicción. Lo in-verso es signo de victoria.

Si una persona, al emprender un viaje, levanta el pie que coincide en dirección con la ventanilla vacía, no conseguirá lo que espera de sus viajes.

LIBRO OCTAVO

ADIVINACION

GEOMANCIA

CAPITULO PRIMERO

Las figuras de la Geomancia consisten en diversos agrupamientos de un número par o impar de puntos dispuestos en cuatro líneas. El número máximo de combinaciones es 16. Por consiguiente las dieciséis figuras geománticas son las dieciséis combinaciones posibles de un número par o impar de puntos dispuestos en cuatro líneas. Dichas figuras se clasifican según los Elementos, los Signos del Zodíaco y sus Planetas Regentes. Se atribuyen dos figuras a cada uno de los siete Planetas, y las dos que quedan se atribuyen a Caput y a Cauda Draconis -la Cabeza y la Cola del Dragón, o los Nodos Norte y Sur de la Luna. Además, se atribuyen a cada Planeta y a cada Signo ciertos Genios, los cuales se muestran en las páginas 120 y 121.

CAPITULO SEGUNDO

En términos generales, las primeras cuatro figuras Geománticas, a partir de las cuales se calculan las restantes de la Adivinación, se obtienen marcando al azar sobre un papel, y con un lápiz sostenido por una mano relajada, 16 líneas de puntos o de guiones, trazados sin contar, mientras dura la operación, -el número que se ha puesto en cada línea. Durante todo el tiempo se ha de pensar fijamente en el tema de la pregunta. Cuando se han completado las 16 líneas, se debe sumar el número de puntos de cada una, y si el resultado es impar se debe hacer un único punto o una cruz en el primero de los tres compartimentos a la derecha del papel. Si la suma es par, se deberán hacer dos puntos o cruces. Las 16 líneas construirán, entonces, cuatro figuras Geománticas. Los resultados, impares

y/o pares de las líneas 1 a 4 inclusive serán la primera figura. Los de las líneas 5 ala 8la segunda. De la 9 a la 12 la tercera. Y de la 13 a la 16 la cuarta, como se muestra en el diagrama de las páginas 120 y 121.

En la parte alta de la página en la que las marcas se van a hacer, hay que trazar el símbolo del Pentagrama dentro o fuera de un círculo circunscrito. El papel ha de estar perfecta-mente limpio y no haber sido usado nunca con ningún otro fin. Si se usa un círculo con el Pentagrama, hay que dibujarlo antes de trazar éste último. El Pentagrama deber ser siempre del tipo de los de "Invocación", según se describe en el Ritual del Pentagrama. Puesto que el Pentagrama concierne al ele-mento de Tierra, hay que trazarlo empezando por el vértice superior y descendiendo, en primer lugar, al vértice inferior izquierdo, cuidando bien de cerrar la figura al final. En el centro del Pentagrama se debe incluir el Sigilo del "Regente" al cual se refiere especialmente el asunto preguntado.

Si la pregunta es de la naturaleza de Saturno, por ejemplo sobre agricultura, dolor, muerte, etc., hay que incluir en el Pentagrama el Sigilo de Zazel. Si es de la de Júpiter, algo relativo a la buena fortuna, a las fiestas, a la promoción eclesiástica, etc., hay que incluir el, Sigilo de Hismael. Si es de Marte, guerra, lucha, victoria, etc., el Sigilo de Bartzabel. Si es del Sol, poder, magistratura, éxito, etc., el Sigilo de Sorath. Si de Venus, amor, música, placer, etc., el Sigilo de Kedemel. Si de Mercurio, ciencia, aprendizaje, picardía, etc., el Sigilo de Taphthartharath. Si de la Luna, viajes, pesca, etc., el Sigilo de Chasmodai. En el diagrama ilustrativo se usa el Sigilo de Hismael.

Durante el marcado de los puntos, la atención debe fijarse sobre el Sigilo de dentro del Pentagrama mientras que la mente considera la pregunta propuesta. (Nota: una práctica común consiste en repetir audiblemente el nombre del Regente, como para invocarle, diciendo a continuación una corta frase relativa al asunto que se pregunta. - I.R.) La mano no debe retirar-se del papel hasta que las 16 líneas de puntos se hayan completado. Por eso es mejor usar un lápiz que una pluma —a me-

nos, claro está, de que se trate de una buena estilográfica.* En la práctica resulta muy conveniente dibujar o marcar cuatro líneas de parte a parte del papel para separar el espacio necesario para las cuatro líneas que componen una figura geomántica, tal como se muestra a continuación. Las primeras cuatro figuras Geománticas que se obtienen directamente de las 16 líneas de puntos reciben el nombre de *Las Cuatro Madres. A* partir de ellas se derivan las restantes figuras necesarias para completar el esquema Geomántico de dirección.

Las Cuatro Madres deben disponerse en una fila, de derecha a izquierda, para facilitar los restantes cálculos —aunque la práctica hace este paso innecesario. La primera figura se atribuirá al Sur, la segunda al Este, la tercera al Norte y la cuarta al Oeste.

Las Cuatro Madres

4ª	3ª	2ª	1ª
Oeste	**Norte**	**Este**	**Sur**
* *	* *	*	*
*	* *	* *	*
* *	*	*	* *
* *	*	* *	* *
Rubeus	**Fort. Major**	**Amissio**	**Fort. Minor**

De estas Cuatro Madres se van a derivar otras cuatro figuras que reciben el nombre de *Las Cuatro Hijas.* Los puntos superiores de la Primera Madre serán los puntos superiores de la Primera Hija. El nivel correspondiente, es decir, la primera línea de puntos de la Segunda Madre constituirán los segundos puntos de la Primera Hija. La misma línea de puntos de la Ter-cera Madre hará lamisma línea de la Primera Hija. Los mismos puntos de la Cuarta Madre serán lo propio de la Primera Hija. La misma regla se aplica a las demás figuras. La segunda línea de puntos de las Cuatro Madres construyen la Segunda Hija.

* Téngase en cuenta la fecha en la que esto fue escrito. Es evidente que cualquier rotulador o bolígrafo cumplen con los requisitos. *(N. del T.)*

Atribuciones

Sigilo del Regente	Nombre del Regente	Planeta que rige			Signo del Zodíaco
	Bartzabel	Marte	♂	♈	Aries
	Kedemel	Venus	♀	♉	Tauro
	Taphthartharath	Mercurio	☿	♊	Géminis
	Chasmodai	Luna	☽	♋	Cáncer
	Sorath	Sol	☉	♌	Leo
	Taphthartharath	Mercurio	☿	♍	Virgo
	Kedemel	Venus	♀	♎	Libra
	Bartzabel	Marte	♂	♏	Escorpio
	Hismael	Júpiter	♃	♐	Sagitario
	Zazel	Saturno	♄	♑	Capricornio
	Zazel	Saturno	♄	♒	Acuario
	Hismael	Júpiter	♃	♓	Piscis
	Zazel y Bartzabel	Saturno y Marte	♄ ♂	☋	Cauda Draconis
	Hismael y Kedemel	Venus y Júpiter	♀ ♃	☊	Caput Draconis
	Sorath	Sol	☉	♌	Leo
	Chasmodai	Luna	☽	♋	Cáncer

(Nota: Cuando se atribuyen las figuras geoiaánticas al Arbol de la Vida, las dos figuras Saturninas vienen a representar a los tres Supremos. Las dos figuras Planetarias se situan en las Sephiroth correspon-

Geománticas

Elemento	Figura Geomántica	Nombre y Significado de la Figura
Fuego		PUER (el chico, amarillo, lampiño.)
Tierra		AMISSIO (pérdida, lo comprendido afuera.)
Aire		ALBUS (blanco, claro.)
Agua		POPULUS (Gente, congregación.)
Fuego		FORTUNA MAJOR (Gran Fortuna y ayuda; salvaguarda, entrada.)
Tierra		CONJUNCTIO (Asamblea, conjunción)
Aire		PUELLA (la chica, bella.)
Agua		RUBEUS (rojo, rojizo.)
Fuego		ACQUISITIO (la obtención, lo comprendido dentro.)
Tierra		CARCER (la prisión, atadura.)
Aire		TRISTITIA (tristeza, maldición, cruz.)
Agua		LAETITIA (alegría, risa, salud, barbudo.)
Fuego		CAUDA (el umbral inferior; salir.) DRACONIS
Tierra		CAPUT (el corazón, el umbral supe- DRACONIS rior, entrar.)
Fuego		FORTUNA MINOR (pequeña fortuna y ayuda; salvaguarda, salida.)
Agua		VIA (camino, viaje.)

dientes, mientras que Caput y Cauda Draconis se ubican en Malkuth. — I.R.)

PLAN DE ADIVINACION GEOMANTICA

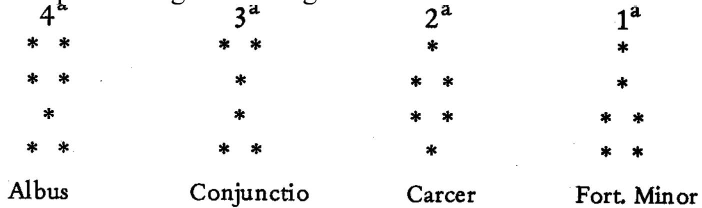


15 puntos impar	*	
15 puntos impar	*	
16 puntos par	* *	
14 puntos par	* *	
15 puntos impar	*	
16 puntos par 15	* *	Fortuna Minor
puntos impar 14 puntos	*	
par	* *	
12 puntos par	* *	
6 puntos par	* *	Amissio
9 puntos impar	*	
7 puntos impar	*	
10 puntos par	* *	
11 puntos impar 10	*	Fortuna Major
puntos par 10 puntos	* *	
par	* *	

La tercera línea de puntos de las Cuatro Madres hacen la Ter-cera Hija y la cuarta línea de puntos de las Cuatro Madres constituyen la Cuarta Hija.

	Madres			
	4ª	3ª	2ª	1ª
Primera Hija 4 puntos superiores	* *	* *	*	*
Segunda Hija 4 puntos siguientes	*	* *	* *	*
Tercera Hija 4 puntos siguientes	* *	*	*	* *
Cuarta Hija 4 últimos puntos	* *	*	* *	* *
	Rubeus	Fort. Major	Amissio	Fort. Minor

Aplicando la regla anterior, las Cuatro Hijas vendrán representadas por las siguientes figuras:



Para ayuda del principiante, estas cuatro figuras se colo-can ahora a la izquierda de las Cuatro Madres de derecha a izquierda en una sola línea.

Cuatro Hijas				Cuatro Madres			
8ª	7ª	6ª	5ª	4ª	3ª	2ª	1ª
* *	* *	*	*	* *	* *	*	*
* *	*	* *	*	*	* *	* *	*
*	*	* *	* *	* *	*	*	* *
* *	* *	*	* *	* *	*	* *	* *
Albus	Con-junctio	Carcer	Fort. Minor	Rubeus	Fort. Major	Amissio	Fort. Minor

A partir de estas ocho figuras, se van a calcular otras cuatro que pueden llamarse las *Cuatro Resultantes o* las Cuatro Sobrinas. Estas constituirán la 9ª, 10ª, 11ª y 12ª figuras del es-quema completo. La Novena figura se forma comparando entre sí los puntos de la primera y segunda figuras. La Décima lo mismo con los de la tercera y cuarta. La Undécima con los de la quinta y sexta, *y* la Duodécima con los de la séptima *y* octava. La regla consiste en comparar o sumar los puntos de las líneas correspondientes. Si, por ejemplo, la primera línea de la Primera Madre consta de un solo punto, la suma de ambas es par, y, entonces, la primera línea de la Resultante consistirá en dos puntos. Si la suma de los puntos resultara impar, la línea correspondiente de la Resultante consistirá en un solo Dunto. Así. la Novena figura será:

2ª Fig.	1ª Fig.			
*	*	Puntos superiores suman	2 : -	* *
* *	*	Puntos segundos suman	3 : -	*
*	* *	Puntos terceros suman	3 : -	*
* *	* *	Ultimos puntos suman	4 : -	* *

Las demás Resultantes se calculan exactamente igual:

Cuatro Hijas					Cuatro Madres		
8ª	7ª	6ª	5ª	4ª	3ª	2ª	1ª
* *	* *	*	*	* *	* *	*	*
* *	*	* *	*	*	* *	* *	*
*	*	* *	* *	* *	*	*	* *
* *	* *	*	* *	* *	*	* *	* *
Albus	Con-junctio	Carcer	Fort. Minor	Rubeus	Fort. Major	Amissio	Fort. Minor

que dan las cuatro Resultantes siguientes:

12ª	11ª	10ª	9ª
* *	* *	* *	* *
*	*	*	*
* *	* *	* *	* *
* *	* *	* *	* *
Rubeus	Acquisitio	Caput. Drac.	Conjunctio

Y así se completan las 12 figuras principales del Esquema Geomántico de Adivinación. Estas figuras se corresponden con las 12 Casas Astrológicas del Cielo, con las cuales serán comparadas después.

CAPITULO TERCERO

Es corriente deducir otras tres figuras subsidiarias, a partir de las doce ya obtenidas, para que le ayuden al Adivino a forma un juicio sobre las condiciones generales del esquema. Estas tres son menos importantes que las previamente descritas y no deben considerarse en absoluto a la luz de las figuras componentes del esquema global, sino solo como una ayuda para el juicio general. Se conocen por los nombres de le Testigo de la Derecha, el Testigo de la Izquierda y el Juez.

Los dos testigos carecen de significado en relación con la adivinación; simplemente son las raíces de las que la figura conocida como el Juez es derivada. El Testigo de la Derecha se obtiene de las figuras 9ª y 10ª comparando entre sí los puntos de la manera descrita en la formación de las Resultantes. Es decir, las líneas de puntos correspondientes de las dos figuras son comparadas, y su adición según que sea par o impar, determina los puntos del Testigo. El Testigo de la Izquierda se obtiene de hacer la misma combinación con las figuras 11ª y 12ª. Y el juez se obtiene igual a partir de los dos Testigos, siendo una síntesis de todo el conjunto. Si él es bueno, la figura será buena y el Juicio favorable, y viceversa. Debido a la naturaleza de la formación de esta 15ª figura, el Juez siempre ha de consistir en un número total par de puntos, y nunca impar. Esto es, si se suman las cuatro líneas de puntos que constituyen el Juez, el resultado será un número par. Caso de obtenerse un número impar, querría decir que se ha cometido alguna equivocación en los cálculos.

Se llama Reconciliador a una 16ª figura que a veces se usa para asistir en el juicio y que se obtiene combinando al Juez con la figura de la Casa Particular que es significador especial

de la cosa preguntada. Así, en el esquema precedente, el Juez será Populus, y la segunda Figura Amissio, su combinación dando Amissio de nuevo.

Para averiguar en donde cae la Parte de la Fortuna, se suman los puntos de las 12 primeras figuras. Se divide dicho número entre 12, y se situa la Parte de la Fortuna junto con la Figura indicada por el resto. Si no hay resto es que se trata de la figura 12ª. La Parte de la Fortuna es un símbolo de dinero rápido, dinero en efectivo que pertenece al Consultante, y es de la máxima importancia en todas las cuestiones económicas.

CAPITULO CUARTO

He aquí, resumido, el significado de las 12 Casas del Cielo:

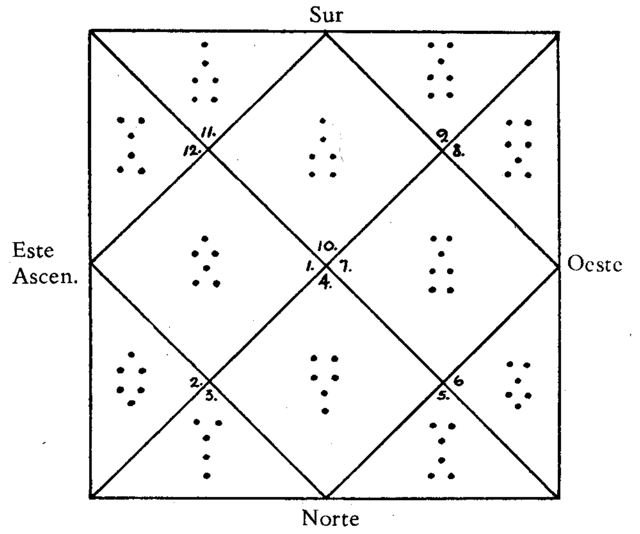
Primera Casa (Ascendente)	Vida, Salud, el Consultante, etc.
Segunda Casa	Dinero, propiedad, riqueza personal.
Tercera Casa	Hermanos, hermanas, noticias, viajes cortos, etc.
Cuarta Casa	Padre, propiedades inmuebles, heredad. La tumba, el final de la cuestión.
Quinta Casa	Hijos, placer, fiestas, especulación.
Sexta Casa	Sirvientes, enfermedades, tíos y tías, animales pequeños.
Séptima Casa	Amor, matrimonio, marido o mujer. Sociedades y asociaciones, enemigos públicos, litigios legales.
Octava Casa	Muertes, testamentos, herencias, dolor, ansiedad. Patrimonio del difunto.
Novena Casa	Viajes largo. Ciencia, religión, arte, visiones y adivinaciones.
Décima Casa	Madre. Rango y honor, oficio o profesión, autoridad, empleo y posición social en general.
Undécima Casa	Amigos, esperanzas y deseos.

Duodécima Casa Penas, miedos, castigos, enemigos secretos, instituciones, peligros insospechados, restricción.

Las Doce Figuras del Esquema Geomántico, calculadas como se ha dicho, se corresponden con las Doce Casas del Cielo y se incluyen en una mapa de las mismas.

La Primera Figura va en la Décima Casa. La Segunda Figura va en la Primera Casa. La Tercera Figura va en la Cuarta Casa. La Cuarta Figura va en la Séptima Casa. La Quinta Figura va en la Undécima Casa. La Sexta Figura va en la Segunda Casa. La Séptima Figura va en la Quinta Casa. La Octava Figura va en la Octava Casa. La Novena Figura va en la Doceava Casa. La Décima Figura va en la Tercera Casa. La Undécima Figura va en la Sexta Casa.
La Duodécima Figura va en la Novena Casa.

Así, en el ejemplo propuesto, las figuras que se han derivado mediante los cálculos explicados llenarían un mapa geomántico tal como sigue:



CAPITULO QUINTO

(Nota: He omitido aquí una serie de interpretaciones basadas en el uso de los dos Testigos y del Juez. Las he encontrado poco de fiar, dando respuestas en completa contradicción con las de la adivinación propiamente dicha, trabajada según las lecturas que a continuación se dan. El origen medieval de la presente omisión es patente y no añade credibilidad al sistema . Los siguientes hechos, que deben ser muy cuidadosamente estudiados, proporcionarán los datos autorizados fundamentales para capacitar al estudiante a adivinar correctamente. —I.R.)

A continuación, se dan una serie de Tablas generales de las Dieciséis figuras en las Doce Casas. para mejor conveniencia a la hora de formar un juicio general sobre el Esquema. Bajo el ancabezamiento de cada figura por separado se detalla su efecto general en cualesquiera Casa del Mapa de los Cielos en la que pudiera encontrarse.

Así, por ejemplo, considerando la Casa que significa el final o resultado de la materia, la Cuarta Casa, y notando cuál es la figura que cae en ella, el estudiante puede averiguar mediante estas tablas el efecto general de dicha posición.

ACQUISITIO

Buena en general para ganancia y beneficio.

Ascendente	Feliz, éxito en todas las cosas.
Segunda Casa	Muy próspera.
Tercera Casa	Favores y riquezas.
Cuarta Casa	Exito y buena fortuna.
Quinta Casa	Gran éxito.
Sexta Casa	Buena —especialmente si acuerda con la 5ª
Séptima Casa	Razonablemente buena.
Octava Casa	Tiende a ser buena, pero no demasiado. El enfermo morirá.
Novena Casa	Buena en todas las preguntas.
Décima Casa	Buena en litigios. Muy próspera.
Undécima Casa	Buena en todo.
Duodécima Casa	Mala, dolor y pérdida.

AMISSIO

Buena para pérdidas de sustancia y a veces para el amor, pero *muy mala* en cuestiones de ganancia.

Ascendente	Mala en todo excepto para los prisioneros.
Segunda Casa	Muy mala para el dinero, pero buena para el amor.
Tercera Casa	Terminará mal —excepto en peleas.
Cuarta Casa	Mala en todo.
Quinta Casa	Mala excepto para la agricultura.
Sexta Casa	Más bien mala para el amor.
Séptima Casa	Muy buena para el amor; mala en los de-más casos.
Octava Casa	Excelente en toda cuestión.
Novena Casa	Mala en todas las cosas.
Décima Casa	Mala excepto para ganar el favor de las mujeres.
Undécima Casa	Buena para el amor, mala en caso contrario.
Duodécima Casa	Mala en todas las cosas.

FORTUNA MAJOR

Buena para ganar en todo aquello en lo que la persona tiene esperanzas de ganar.

Ascendente	Buena salvo para guardar secretos.
Segunda Casa	Buena excepto en cosas tristes.
Tercera Casa	Buena en todo.
Cuarta Casa	Buena en todo, pero melancólica.
Quinta Casa	Muy buena en todas las cosas.
Sexta Casa	Muy buena excepto para el libertinaje.
Séptima Casa	Buena en todo.
Octava Casa	Moderadamente buena.
Novena Casa	Muy buena.
Décima Casa	Extraordinariamente buena. Acudir a los superiores.
Undécima Casa	Muy buena.
Duodécima Casa	Buena en todo.

FORTUNA MINOR

Buena en todo aquello en lo que la persona quiere proceder con rapidez.

Ascendente	Rápida en la victoria y el amor, pero colé-rica.
Segunda Casa	Muy buena.
Tercera Casa	Buena —pero iracunda.
Cuarta Casa	Premura; más bien mala para la paz.
Quinta Casa	Buena en todas las cosas.
Sexta Casa	Intermedia en todo.
Séptima Casa	Mala excepto para el amor o la guerra.
Octava Casa	Generalmente mala.
Novena Casa	Buena, pero colérica.
Décima Casa	Buena, excepto para la paz.
Undécima Casa	Buena, especialmente para el amor.
Duodécima Casa	Buena, excepto para altercados, o para demandar a alguien.

LAETITIA

Buena para la alegría, presente o por venir.

Ascendente	Buena, excepto para la guerra.
Segunda Casa	Indispuesta.
Tercera Casa	Enferma.
Cuarta Casa	Principalmente buena.
Quinta Casa	Excelentemente buena.
Sexta Casa	Generalmente mala.
Séptima Casa	Indiferente.
Octava Casa	Generalmente mala.
Novena Casa	Muy buena.
Décima Casa	Buena, pero más en la guerra que en la paz.
Undécima Casa	Buena en todo.
Duodécima Casa	Generalmente mala.

TRISTITIA Mala

en casi todas las cosas.

Ascendente	Intermedia, pero buena para fortificar y para tesoros.
Segunda Casa	Intermedia, pero buena para fortificar.
Tercera Casa	Mala en todo.
Cuarta Casa	Mala en todo.
Quinta Casa	Muy mala.
Sexta Casa	Mala, excepto para el libertinaje.
Séptima Casa	Solo es mala para la magia y las heredades.
Octava Casa	Mala, pero buena en asuntos secretos.
Novena Casa	Mala, excepto para la magia.
Décima Casa	Mala, excepto para fortificaciones.
Undécima Casa	Mala en todo.
Duodécima Casa	Mala. Pero buena para la magia y los tesoros.

PUELLA

Buena en todas las cuestiones, especialmente en las relativas a mujeres.

Ascendente	Buena, excepto para la guerra.
Segunda Casa	Muy buena.
Tercera Casa	Buena.
Cuarta Casa	Indiferente.
Quinta Casa	Muy buena, pero tener en cuenta los aspectos.
Sexta Casa	Buena, pero especialmente para el libertinaje.
Séptima Casa	Buena, excepto para la guerra.
Octava Casa	Buena.
Novena Casa	Buena para la música. Si no sólo intermedia.
Décima Casa	Buena para la paz.
Undécima Casa	Buena, y amor de las damas.
Duodécima Casa	Buena en todo.

PUER

Mala en casi todas la$ preguntas, excepto en las relativas al amor o a la guerra.

Ascendente	Indiferente. Optima en la guerra.
Segunda Casa	Buena, pero con dificultades.
Tercera Casa	Buena fortuna.
Cuarta Casa	Mala, excepto en la guerra y el amor.
Quinta Casa	Medianamente buena.
Sexta Casa	Intermedia.
Séptima Casa	Mala, salvo en la guerra.
Octava Casa	Mala, salvo para el amor.
Novena Casa	Mala, salvo para la guerra.
Décima Casa	Más bien mala. Pero buena para el amor o la guerra. Intermedia en casi todas las demás cosas.
Undécima Casa	Intermedia; buenos favores.
Duodécima Casa	Muy buena en todo.

RUBEUS

Mala en todo lo que es bueno y buena en todo lo que es malo.

Ascendente	i Destruir la figura si aparece en esta posición! Es inútil hacer ningún juicio.
Segunda Casa	Mala en todas las cuestiones.
Tercera Casa	Mala excepto para derramar sangre.
Cuarta Casa	Mala excepto parada guerra y el fuego.
Quinta Casa	Mala excepto para el amor y para sembrar.
Sexta Casa	Mala excepto para el derramamiento de sangre.
Séptima Casa	Mala excepto para la guerra y el fuego.
Octava Casa	Mala.
Novena Casa	Muy mala.
Décima Casa	Disoluta. Amor, fuego.
Undécima Casa	Mala, excepto para el derramamiento de sangre.
Duodécima Casa	Mala en todas las cosas.

ALBUS

Buena para ganar y para entrar en algún lugar o empresa.

Ascendente	Buena par el matrimonio. Mercurial. Paz.
Segunda Casa	Buena en todo.
Tercera Casa	Muy buena.
Cuarta Casa	Muy buena, excepto para la guerra.
Quinta Casa	Buena.
Sexta Casa	Buena en todas las cosas.
Séptima Casa	Buena excepto para la guerra.
Octava Casa	Buena.
Novena Casa	Un mensajero trae una carta.
Deéima Casa	Excelente en todo.
Undécima Casa	Muy buena.
Duodécima Casa	Maravillosamente buena.

I.U1NJ UNCTIU

Buena con los buenos y mala con los malos. Recuperación de cosas perdidas.

Ascendente	Buena con los buenos, mala con los malos.
Segunda Casa	Comúnmente buena.
Tercera Casa	Buena fortuna.
Cuarta Casa	Buena excepto para la salud; véase la 8ª.
Quinta Casa	Intermedia.
Sexta Casa,	Buena sólo para la inmoralidad.
Séptima Casa	Más bien buena.
Octava Casa	Mala; muerte.
Novena Casa	Medianamente buena.
Décima Casa	Para el amor buena. Para la enfermedad mala.
Undécima Casa	Buena en todo.
Duodécima Casa	Intermedia. Mala para los prisioneros.

CARCER

Generalmente mala. Retraso, atadura, obstáculo, restricción.

Ascendente	Mala excepto para fortificar un lugar.
Segunda Casa	Buena en cuestiones Saturninas; mala en lo demás.
Tercera Casa	Mala.
Cuarta Casa	Buena sólo para la melancolía.
Quinta Casa	Se recibe una carta en los próximos tres días. Mala.
Sexta Casa	Muy mala.
Séptima Casa	Mala.
Octava Casa	Muy mala.
Novena Casa	Mala en todo.
Décima Casa	Mala salvo para tesoros escondidos.
Undécima Casa	Mucha ansiedad.
Duodécima Casa	Más bien buena.

CAPUT DRACONIS

Buena con los buenos, mala con los malos. Da un buen resultado para ganar,

Ascendente	Buena en todas las cosas.
Segunda Casa	Buena.
Tercera Casa	Muy buena.
Cuarta Casa	Buena salvo para la guerra.
Quinta Casa	Muy buena.
Sexta Casa	Buena sólo para la inmoralidad.
Séptima Casa	Buena, especialmente para la paz.
Octava Casa	Buena.
Novena Casa	Muy buena.
Décima Casa	Buena en todo.
Undécima Casa	Buena para la iglesia y para la ganancia eclesiástica. Duodécima Casa No muy buena.

CAUDA DRACONIS

Buena con los malos y mala con los buenos. Buena para perder y para terminar algún asunto.

Ascendente	¡Destruir la figura si aparece en esta posición! Hace inútil cualquier juicio.
Segunda Casa	Muy mala.
Tercera Casa	Mala en todo.
Cuarta Casa	Buena, especialmente para la conclusión de la materia.
Quinta Casa	Muy mala.
Sexta Casa	Más bien buena.
Séptima Casa	Mala, guerra y fuego.
Octava Casa	No es buena, excepto para la magia.
Novena Casa	Buena sólo para la ciencia. Mala para los viajes. Robo.
Décima Casa	Mala excepto para trabajos con fuego.
Undécima Casa	Mala salvo para favores.

Duodécima Casa Más bien buena.

VIA

Ataca a la bondad de las demás figuras, pero es buena generalmente para los viajes.

Ascendente	Mala salvo en caso de prisión.
Segunda Casa	Indiferente.
Tercera Casa	Muy buena en todo.
Cuarta Casa	Buena en todo, salvo en el amor.
Quinta Casa	Buena en los viajes.
Sexta Casa	Mala.
Séptima Casa	Más bien buena, especialmente para los viajes.
Octava Casa	Mala.
Novena Casa	Indiferente. Buena para los viajes.
Décima Casa	Buena.
Undécima Casa	Muy buena.
Duodécima Casa	Excelente.

POPULUS

A veces buena y a veces mala; buena con los buenos y mala con los malos.

Ascendente	Buena para el matrimonio.
Segunda Casa	Medianamente buena.
Tercera Casa	Más bien buena que mala.
Cuarta Casa	Buena en todo excepto para el amor.
Quinta Casa	Buena en casi todo.
Sexta Casa	Buena.
Séptima Casa	En la guerra buena; en caso contrario, intermedia.
Octava Casa	Mala.
Novena Casa	Mirar si hay cartas.
Décima Casa	Buena.
Undécima Casa	Buena en todo.
Duodécima Casa	Muy mala.

CAPITULO SEXTO

Se entiende por dignidad esencial la fuerza de una Figura cuando se encuentra en una Casa particular. Así, una figura alcanza su *máximo de fuerza* cuando está en lo que se llama su propia casa, es *muy fuerte* cuando está en su exaltación, *fuerte* en su Triplicidad, *muy débil* en su Caída y en el *mínimo de fuerza* en su detrimento. Una figura está en Caída cuando se halla en la Casa opuesta a la de su exaltación, y en detrimento cuando está en la opuesta a su propia casa.

Correspondiéndose las figuras Geománticas con los Planetas y los Signos, estarán o no dignificadas de acuerdo con las reglas de la Astrología. Es decir, siguen las dignidades de sus Planetas Regentes, considerando que las Doce Casas del esquema responden a los Doce Signos. Es decir, el Ascendente o Primera Casa responde a Aries, la Segunda Casa a Tauro, la Tercera a Géminis y así hasta la Doceava que responde a Piscis. En consecuencia, las figuras de Marte serán fuertes en la Primera Casa, pero débiles en la Séptima, y así sucesivamente.

Nombre del Signo	Regente	Elemento	Exalta ción	Caída	Detrimento	Fuerte
Aries	Marte	Fuego	Sol	Saturno	Venus	Júpiter
Tauro	Venus	Tierra	Luna		Marte	Júpiter
Géminis	Mercurio	Aire			Júpiter	Saturno
Cáncer	Luna	Agua	Júpiter	Marte	Saturno	Mercurio
Leo	Sol	Fuego			Saturno	Marte
Virgo	Mercurio	Tierra	Mercurio	Venus	Júpiter	Saturno
Libra	Venus	Aire	Saturno	Sol	Marte	Júpiter
Escorpio	Marte	Agua		Luna	Venus	Sol
Sagitario	Júpiter	Fuego			Mercurio	Venus
Capricornio	Saturno	Tierra	Marte	Júpiter	Luna	Mercurio
Acuario	Saturno	Aire			Sol	
Piscis	Júpiter	Agua	Venus	Mercurio	Mercurio	

Caput Draconis es fuerte en las dignidades de Júpiter y Venus.
Cauda Draconis es fuerte en las dignidades de Saturno y Marte.

CAPITULO SEPTIMO

Recordar siempre que si Rubeus o Cauda Draconis aparecen en el Ascendente o primera casa, la figura no reúne las condiciones para ser Juzgada y debe ser destuida sin consideraciones. Y no debe erigirse otra figura para la misma pregunta antes de haber pasado dos horas por lo menos.

Una vez que la figura se ha dispuesto como un Mapa de los Cielos, tal como se mostró antes, nótese primero a qué Casa corresponde la pregunta. Mírese a continuación a los Testigos y al Juez para ver si éste último es o no favorable, y en qué modo concreto. Escribirlo.

Lo siguiente es notar cuál Figura cae en la Casa requerida. También si la misma nace o muere, es decir, si está presente o no en alguna otra Casa. Estas Casas deben considerarse, por ejemplo, en una pregunta de dinero robado, si la figura de la segunda casa apareciera también en la sexta, esto podría querer decir que el ladrón era un sirviente de la casa.

Mirar a continuación en la Tabla de Figuras en las Casas y ver cuál es el significado de la Figura en la Casa en consideración. Escribirlo también. Luego mirar en la Tabla de dignidades de las figuras en esa Casa. Después, aplicar las reglas astro-lógicas de los aspectos entre las casas, notando cuales están en Sextilo, en Quintilo, en Cuadratura, en Trino, etc. Escribir los "Buenos" en un lado y los "Malos" en el otro, notando también si estas figuras son "fuertes" o "débiles", y si son de naturaleza "amistosa" o "contraria" a la figura en la Casa considerada como significador. Notar que al analizar los aspectos entre las casas hay dos posibles direcciones, Diestra y Siniestra. El aspecto Diestro es el que es *contrario* a la sucesión natural de las cosas; el Siniestro a la inversa. El aspecto Diestro es más poderoso que el Siniestro.

Luego hay que tener en cuenta el significado de la figura de la Cuarta Casa, la cual representa el final de la cuestión. También puede ayudar el formar la Figura del Reconciliador a partir de la Figura en la casa considerada como Significador

y del Juez, notando cuál es la figura resultante *y* sí armoniza o no con ambas, o con alguna de las dos.

En asuntos "monetarios" considerar también donde cae la Parte de la Fortuna.

Consideremos, por ejemplo, la figura que se ha construido en las instrucciones, y tratemos de deducir a partir de ella un juicio sobre una posible "Pérdida monetaria en los negocios".

El Juez es Populus y encontramos que en cuestiones de dinero, que conciernen a la Segunda Casa, es "medianamente buena". La pregunta como un todo es de la naturaleza de Segunda Casa, en la cual aparece Carcer. Averiguamos que Carcer aquí es "mala", mostrando obstáculos y retrasos. La Parte de la Fortuna cae en el Ascendente con Amissio, lo cual significa pérdida debida a las propias equivocaciones del Consultante, y pérdida a través del propio Consultante.

La figura de Amissio no aparece en ninguna otra casa, así que este aspecto no afecta a la cuestión. "Carcer" en la Segunda Casa no es ni "fuerte" ni "débil": su fuerza para el mal es intermedia. Las figuras en Sextilo y Trino con la Segunda son Conjunctio, Fortuna Major, Fortuna Minor y Acquistio, todas "buenas", ayudando a la cuestión y de naturaleza "amistosa". Esto quiere decir ayuda bienintencionadá de los amigos. Las figuras en cuadratura y oposición a la Segunda son Fortuna Minor, Conjunctio y Albus que no son hostiles a Carcer, y, por consiguiente, no generan "gran oposición".

La figura en la Cuarta Casa es Fortuna Major, que anuncia un buen final pero con ansiedad. Formemos ahora un Re-conciliador entre la figura de la Segunda Casa, que es Carcer, y el Juez, Populus, lo que de nuevo produce Carcer, una figura simpathética aunque denotando retrasos, retrasos sí, pero ayudando a los deseos del Consultante. Juntémos ahora todos los significados:

1. Intermedia.
2. Mala u obstáculos, retraso.
3. Pérdida a través de la propia intervención del Consultante.

4. Fuerza para el mal sólo intermedia.
5. Ayuda bienintencionada de los amigos.
6. No mucha oposición de los enemigos.
7. Fin —bueno, pero con ansiedad.
8. Retraso, pero ayudando a los deseos del Consultante.

Podemos formular el juicio final:

Las pérdidas en los negocios del Consultante se han debido principalmente a su propia mala gestión. Ahora tendrá una dura y larga lucha, pero gozará de la ayuda de sus amigos. Los obstáculos cederán ,gradualmente y, tras mucha ansiedad, acabarán recuperándose de sus pérdidas.

RESUMEN DE LOS PASOS A DAR EN LA ADIVINACION GEOMANTICA

1. Si Rubeus o Cauda Draconis caen en el Ascendente destruir la figura.
2. Notar a qué casa pertenece la pregunta. Ver si la figura en ella vuelve a salir en alguna otra casa.
3. Formar el Juez a partir de los dos testigos.
4. Parte de la Fortuna, es decir, si la pregunta es monetaria.
5. Ver si la figura en la casa implicada es "fuerte" o "débil".
6. Ver cuáles son las figuras que hacen Trino, Cuadratura y oposición.
7. Ver si son amigas o enemigas.
8. Notar la figura de la Cuarta Casa, la cual significa el final o resultado.
9. Formar un Reconciliador a partir del Juez y de la figura en la casa a la que pertenece la pregunta.

(Nota: Aunque todo este paquete de instrucciones sobre Geomancia describen todo el proceso como hecho con un lápiz y un papel, no debe perderse de vista que esta descripción no es sino sustituto para la comodidad del estudiante sin iniciativa, Por definición, la Geomancia es un método de adivinación por y a través del Elemento Tierra. Así pues, el estudian-te con iniciativa que se sienta atraído por este procedimiento,

debe actuar en consecuencia. Que prepare una cantidad suficiente de tierra negra limpia y seca —o de arena de desierto, si fuera posible, pero no de playa— y también una bandeja, o una caja de madera, la cual debe reservarse únicamente para el uso de albergar a esta tierra consagrada. El exterior de la caja puede ir pintado con los cuatro colores de Malkuth y decorarse con Sigilos o con dibujos, simbólicos en armonía con la idea general. Se preparará una delgada y pequeña varilla, suficientemente puntiaguda como para hacer nítidos agujeros o marcas, y éste será el instrumento usado para hacer las dieciséis líneas de puntos o de agujeros en la tierra. Cuando todo esté debidamente dispuesto, la caja de Tierra debe consagrarse según el ceremonial: el estudiante que haya asimilado las fórmulas generales de consagración sabrá exactamente qué es lo que debe hacerse.

En la práctica adivinatoria, tanto el pentagrama de invocación de Tierra que rodea al Sigilo, como las dieciséis líneas de puntos para la formación de las Cuatro Madres, pueden marcarse con rapidez sobre la Tierra con esta vara o puntero especial. Luego, por comodidad, se pueden trasnferir al papel estas cuatro figuras primarias, calcular las ocho restantes a incluir en el Mapa, y proceder con el juicio tal como indican las instrucciones. La experiencia demuestra que el uso concreto de la Tierra como medio para formar el vínculo mágico funda-mental entre el adivino iniciado y el Genio adivinatorio Geomántico, es psicológicamente más válido y efectivo que si sólo se usa papel y lápiz, aparte de que consigue resultados mucho más satisfactorios. —I.R.)

LIBRO "T" — EL TAROT

**(Que consta de los Manuscritos
N, O, P. Q, Ry de una
Instrucción T.A.M, sin codificar.)**

"Lo que ves escríbelo en un Libro y envíalo a las Siete Moradas que hay en Assiah".

"Y vi en la mano derecha de Aquel que está sentado en el Trono un libro sellado con Siete Sellos." "Y vi a un fuerte Angel proclamando con un grito, `¿Quién es digno de abrir los Libros y aflojar sus sellos?'

H.R.U.
EL GRAN ANGEL PRESIDE SOBRE LA OPERACION DE
LA **SABIDURIA SECRETA**
LOS NOMBRES DE LOS SIMBOLOS DEL TAROT

1. El As de Bastos es llamado la Raíz de los Poderes del Fuego.
2. El As de Espadas es llamado la Raíz de los Poderes del Aire.
3. El As de Pentáculos es llamado la Raíz de los Poderes de la Tierra.
4. El As de Copas es llamado la Raíz de los Poderes del Agua.
5. El Caballero de Bastos es llamado el Señor de la Llama y del Rayo. El Rey de los Espíritus del Fuego. .
6. La Reina de Bastos es la Reina de los Tronos de las Llamas.
7. El Rey de Bastos es el Príncipe de la Carroza de Fuego.
8. La Sota de Bastos es La Princesa de la Llama Brillante y la Rosa del Palacio de Fuego.
9. El Caballero de Copas es el Señor de las Olas y de las Aguas y el Rey de los Ejércitos del Mar.
10. La Reina de Copas es la Reina de los Tronos de las Aguas.
11. El Rey de Copas es el Príncipe de la Carroza de las Aguas.
12. La Sota de Copas es la Princesa de las Aguas y Princesa del Loto.
13. El caballero de Espadas es el Señor del Viento y de las Brisas, el Señor de los Espíritus del Aire.
14. La Reina de Espadas es la Reina de los Tronos del Aire.
15. El Rey de Espadas es el Príncipe de las Carrozas del Viento.
16. La Sota de Espadas es la Princesa de los Vendavales, el Loto del Palacio de Aire.
17. El Caballero de Pentáculos es el Señor de la Ancha y Fértil Tierra, el Rey de los Espíritus de la Tierra.

18. La Reina de Pentáculos es la Reina de los Tronos de la Tierra.
19. El Rey de Pentáculos es el Príncipe de la Carroza de la Tierra.
20. La Sota de Pentáculos es la Princesa de las Colinas del Eco. la rosa del Palacio de la Tierra.

Nº	Carta	Señor de	Decanato	De
21	5 de Bastos	la Lucha	♄	♌
22	6 de Bastos	la Victoria	♃	♌
23	7 de Bastos	el Valor	♂	♌
24	8 de Pentáculos	la Prudencia	☉	♍
25	9 de Pentáculos	la Ganancia Mat.	♀	♍
26	10 de Pentáculos	la Riqueza	☿	♍
27	2 de Espadas	la Paz Restaurada	☽	♎
28	3 de Espadas	el Dolor	♄	♎
29	4 de Espadas	el Descenso después de la lucha	♃	♎
30	5 de Copas	la Pérdida en Placer	♂	♏
31	6 de Copas	el Placer	☉	♏
32	7 de Copas	el Exito ilusorio	♀	♏
33	8 de Copas	la Rapidez	☿	♐
34	9 de Bastos	la Gran Fuerza	☽	♐
35	10 de Bastos	la Opresión	♄	♐
36	2 de Oros	el Cambio Armonioso	♃	♑
37	3 de Oros	las Obras Materiales	♂	♑
38	4 de Oros	el Poder Terrestre	☉	♑
39	5 de Espadas	la Derrota	☿	♒
40	6 de Espadas	el Exito Merecido	☿	♒
41	7 de Espadas	el Esfuerzo Inestable	☽	♒
42	8 de Copas	el Exito Abandonado	♄	♓
43	9 de Copas	la Felicidad Material	♃	♓
44	10 de Copas	el Exito Perpetuo	♂	♓
45	2 de Bastos	el Dominio	♂	♈
46	3 de Bastos	la Fuerza Establecida	☉	♈
47	4 de Bastos	la Obra Perfeccionada	♀	♈

48	5 de Oros	los Problemas Materiales	☿	♉
49	6 de Oros	el Exito Material	☽	♉
50	7 de Oros	el Exito Incompleto	♄	♉
51	8 de Espadas	la Fuerza Amortiguada	♃	♊
52	9 de Espadas	la Desesperación y la Crueldad	♂	♊
53	10 de Espadas	la Ruina	☉	♊
54	2 de Copas	el Amor	♀	♋
55	3 de Copas	la Abundancia	☿	♋
56	4 de Copas	el Placer Mezclado	☽	♋

Nº	Carta	22 Llaves del Libro	Letra	Atribución
57	El Loco	El Espíritu del Eter.	א	🜁
58	El Mago	El Mago del Poder.	ב	☿
59	la Suma Sacerdotisa	La Sacerdotisa de la Estrella de Plata.	ג	☽
60	la Emperatriz	La Hija de los Poderosos.	ד	♀
61	El Emperador	El Hijo de la Mañana, el Jefe entre los Poderosos.	ה	♈
62	El Hierofante	El Mago de los Dioses Eternos.	ו	♉
63	Los Amantes	Los Hijos de la Voz Divina, los Oráculos de los Dioses Poderosos.	ז	♊
64	La Carroza	El Hijo del Poder de las Aguas, el Señor del Triunfo de la Luz.	ח	♋
65	Fortaleza	La Hija de la Espada Llameante, la Guía del León.	ט	♌
66	El Ermitaño	El Mago de la Voz de la Luz, el Profeta de los Dioses.	י	♍
67	La Rueda de la Fortuna	El Señor de las Fuerzas de la Vida.	כ	♃
68	La Justicia	La Hija del Señor de la Verdad, la Sustentadora de la Balanza.	ל	♎

69	El Colgado	El Espíritu de las Aguas Poderosas.	מ	▽
70	La Muerte	El Hijo de los grandes Transformadores, el Señor de las Puertas de la Muerte.	נ	♏
71	La Templanza	La Hija de los Reconciliadores, la Alumbradora de la Vida.	ס	♐
72	El Diablo	El Señor de las Puertas de la Materia, el Hijo de las Fuerzas del Tiempo.	ע	♑
73	La Torre destruida	El Señor de las Huestes de los Poderosos.	פ	♂
74	La Estrella	La Hija del Firmamento, la que mora entre las Aguas.	צ	♒
75	La Luna	La Gobernadora del Flujo y del Reflujo, la Hija de los Hijos de los Poderosos.	ק	♓
76	El Sol	El Señor del Fuego del Mundo.	ר	☉
77	El Juicio	El Espíritu del Fuego Primordial.	ת	♄
78	El Universo	El Grande de la Noche del Tiempo.	ש	△

LAS DESCRIPCIONES DÉLOS 78 SIMBOLOS DEL TAROT JUNTO CON SUS SIGNIFICADOS

SOBRE LOS ASES

Los primeros en orden de aparición son los cuatro Ases, que representan la fuerza del Espíritu, actuando en cada una de las cuatro escalas elementales y ligándolas entre sí. Responden al Dominio de las Letras del Nombre en el *Kether* de cada una. Representan Fuerza Radical o Raíz. Se dice que los Cuatro Ases están en el Polo Norte del Universo y que, como vínculo que conecta Yetsirah con el Plano Material del Universo, gobiernan con su propia revolución la revolución del mismo.

1. *La Raíz de los Poderes del Fuego.*

AS DE BASTOS

Una blanca y radiante Mano angélica surgiendo de entre las Nubes y agarrando un pesado Bastón que tiene tres ramas en los colores y con los Sigilos de las Escalas. * Las ramas derecha e izquierda terminan cada una en tres Llá.mas y la central en cuatro, lo que da Diez que es el número de las Sephiroth. El motivo principal está rodeado por veintidós llamitas sueltas, o Yods, lo cual responde a los veintidós senderos de las Sephiroth. Hay tres que caen debajo de la rama derecha y que representan Aleph, Mem y Shin. Hay siete por encima de la rama central para las letras dobles. Rodeando a la rama izquierda y a una altura intermedia entre ellas y las de la derecha hay las doce restantes, seis arriba y seis abajo. El con-junto semeja una gran y Llameante Antorcha. Simboliza Fuerza, fortaleza, ímpetu, vigor, energía, y gobierna diversas obras y cuestiones, según la naturaleza de las mismas. Implica Fuerza Natural como contrapuesta a Fuerza Invocada.

* Escala del Rey,.., etc. *(N. **del** T.)*

H. La Raíz de los Poderes de las Aguas.

AS DE COPAS O CALICES

Una blanca y radiante Mano Angélica surgiendo de entre las nubes y sosteniendo en su palma una copa que parece la del Stolistes. De ella brota una fuente de Agua clara y reluciente ;y los surtidores caen por doquier sobre un agua clara y tranquila que está debajo, en la que crecen Lotos y Lirios acuáticos. La gran letra Heh de la Madre Suprema está dibujada sobre el surtidor de la Fuente. Simboliza Fertilidad, Productividad, Belleza, Placer, Felicidad, etc.

III. La Raíz de los Poderes del Aire.

AS DE ESPADAS

Una blanca y radiante Mano Angélica surgiendo de entre las nubes y agarrando el puño de una Espada, la cual sostiene una Corona celeste, blanca y radiante, de la que despenden una rama de olivo de la Paz a la derecha, y una hoja de la Palma del sufrimiento a la izquierda. De su punta caen seis letras Vau.

Simboliza Fuerza *Invocada* en contraste con Fuerza Natural; porque se trata de la Invocación de la Espada. Levantada con la punta hacia arriba invoca a la Corona Divina de la Brillantez Espiritual. Pero invertida invoca a la fuerza demoníaca y se convierte en un terrible símbolo del mal. Representa, por consiguiente, un poder muy grande para el bien o para el mal, pero un poder invocado. También representa fuerza giratoria, y fortaleza ganada a través del sufrimiento. Es la afirmación de la justicia, la cual sustenta a la autoridad Divina; y puede convertirse en la Espada de la Ira, del Castigo y de la Aflicción.

IV. La Raíz .de los Poderes de la Tierra.

AS DE PENTACULOS

Una blanca y radiante Mano Angélica cogiendo una rama de rosal en la que hay un gran Pentáculo formado por cinco

círculos concéntricos. El Círculo más interno es blanco y con-tiene una cruz griega roja. De este centro blanco brotan 12 rayos, también blancos. Estos rayos terminan en la circunferencia, lo que da al conjunto la apariencia de una figura astrológica de los cielos.

Encima hay un pequeño círculo con dos alas blancas a los lados y coronado con una gran Cruz de Malta. Aparecen también cuatro rosas y dos capullos. La mano surge de entre las nubes como en los tres casos anteriores. Representa materialidad en todos los sentidos, buena y mala, siendo entonces, en cierto sentido, ilusoria. Muestra ganancia material, trabajo, poder, riqueza, etc.

Las Dieciséis' Cartas Cortesanas o Reales

LOS CUATRO REYES

Los Cuatro Reyes o Figuras montadas sobre Corceles re- prsentan las Fuerzas de la *Yod* del Nombre en cada palo, el Radix, el Padre y el comienzo de las Fuerzas Materiales. El Rey es una Fuerza en la que todas las demás están implicadas, constituyendo éstas el desarrollo y compleción de la misma. Es una fuerza rápida y de acción violenta, pero cuyo efecto pronto pasa, y por eso se simboliza mediante una figura cabalgando rauda un corcel y vestida con armadura completa.

Por ello es tan conveniente el conocimiento de la escala del Rey para el comienzo de todo trabajo mágico.

LAS CUATRO REINAS

Están sentadas en Tronos, representan a las Fuerzas de la *Heh* del Nombre en cada palo, a la Madre y a la alumbradora de la Fuerza material, una fuerza que desarrolla y realiza la Fuerza del Rey. La Reina es una fuerza firme e inconmovible, no rápida pero durable. Por eso se simboliza mediante una fi-gura sentada en un Trono, pero también vestida con armadura.

LOS CUATRO PRINCIPES

Los Príncipes figuran sentados en una carroza, es decir, son transportados. Representan a las Fuerzas de la *Vau* del

Nombre en cada palo, al Poderoso hijo del Rey y de la Reina, el que realiza la Influencia de ambas escalas de Fuerza. Cada uno es príncipe, el hijo del ley y de la Reina, pero es un Príncipe de Príncipes y un Rey de Reyes. Es un Emperador cuyo efecto es al mismo tiempo rápido (aunque no tanto como el del Rey) y duradero (aunque no tanto como el de la Reina). Viene entonces, simbolizado por una figura transportada en una carroza y vestida con armadura. Pero su poder es ilusorio a menos que sea puesto en movimiento por su Padre y su Madre.

LAS CUATRO PRINCESAS

Son las Sotas del Mazo del Tarot. Las cuatro Princesas (o figuras de Amazonas) están firmemente de pie por sí mismas, ni montan caballos, ni están sentadas en Tronos, ni son lleva-das en Carrozas. Representan las fuerzas de la *Heh* final del Nombre en cada palo, completando las influencias de las otras tres escalas. He aquí a la potente hija del *Rey* y de la Reina: una princesa poderosa y terrible. Una Reina de Reinas, una Emperatriz, cuyo efecto combina los del Rey, la Reina y el Príncipe. Como es al mismo tiempo violenta y permamente de pie por sí misma, sólo parcialmente vestida y teniendo poca armadura. Pero su poder sólo existe en virtud de los otros tres y entonces es, en verdad, poderosa y terrible materialmen te, el Trono de las Fuerzas del Espíritu. ¡Pobre de aquél que la haga la guerra cuando está así establecida!

La Esfera de Influencia de las Cartas Cortesanas del Mazo del Tarot

Las Princesas rigen sobre las Cuatro Partes de los Cielos que circundan el Polo Norte, encima de los respectivos Signos Kerúbicos del Zodíaco, y constituyen los Tronos de los Pode-res de los Cuatro Ases.

Las Doce Cartas, 4 Reyes, 4 Reinas y 4 Príncipes rigen los Dominios Celestes comprendidos entre la zona de las Cuatro Princesas y el Zodíaco, como se muestra después, Y ellas, por así decir, ligan entre sí a los Signos.

BASTOS

V. El Señor de la Llama y del Rayo, Rey de los Espíritus de Fuego.

CABALLERO DE BASTOS

Un Guerrero alado cabalgando un caballo negro de crines y cola llameantes. El Caballo en sí no tiene alas. El Jinete lleva un Casco alado (como el de un antiguo Vikingo o Galo) con una Corona real. Lleva además un coselete de malla de escamas, borceguíes del mismo tipo y una ondeante capa escarlata. Encima del Casco, sobre la coraza, las hombreras y los borceguíes, lleva a modo de cresta una cabeza alada de Caballo negro. Sostiene un Bastón con puntas llameantes, algo parecido al del As de Bastos, pero no tan pesado. Aparece también el Sigilo de su escala.

Bajo los galopantes cascos de su corcel hay ondulantes llamas de Fuego. Es activo, generoso, fiero, repentino e impetuoso. En mala dignidad es malicioso, cruel, intolerante y brutal. Rige el área Celeste comprendido encima del tercer Decanato de Escorpio y los dos primeros Decanatos de Sagitario, la cual incluye a parte de la constelación de Hércules (el cual lleva también un bastón).

Fuego de Fuego. Rey de las Salamandras.

VI. La Reina de los Tronos de las Llamas.

REINA DE BASTOS

Una Reina con corona, con una larga cabellera dorado-pelirroja, sentada en un Trono, con firmes llamas debajo, Lleva coselete y borceguíes de malla de escamas que su túnica entreabierta muestra. Sus brazos están casi desnudos. Sobre la cabeza y borceguíes aparecen cabezas aladas de leopardo. Este mismo símbolo remata su corona. A su lado hay un leo-pardo acostado sobre el que su mano descansa. Con la otra mano coge una larga Vara con una muy maciza terminación cónica. Su rostro es bello y resuelto.

Adaptabilidad, fuerza persistente aplicada a un objeto; gobierno firme; gran poder atractivo, poder de mando que sin embargo es amado; amable y generosa si no tiene oposición. En mala dignidad es obstinada, vengativa, dominante, tiránica y dada a volverse contra alguien sin causa aparente. Rige los Cielos desde encima del último Decanato de Piscis hasta encima del 20° de Aries, incluyendo a una parte de Andrómeda. Agua de Fuego. Reina de las Salamandras o Salamandrinas.

VIL El Príncipe de la Carroza de Fuego.

REY DE BASTOS

Una figura Real con una alada Corona dorada, sentado en una Carroza. Tiene unas grandes alas blancas. Sólo se muestra una de las ruedas de la carroza. Lleva coselete y borceguíes de armadura de escamas, decorados con cabezas aladas de León, igual símbolo también remata su corona. Su carroza es tira-da por un león. Sus brazos están desnudos excepto por las hombreras del coselete, algo parecida a la del A.M.Z. Debajo de la carroza hay llamas, algunas ondulantes, otras salientes.

Rápido, fuerte, impaciente, algo violento pero justo y generoso, noble y despreciando la mezquindad. Mal dignificado se muestra cruel, intolerante, lleno de prejuicios y perverso. Rige los Cielos de encima del último decanato de Cáncer y de los dos primeros de Leo. Incluye, entonces la mayor parte de Leo Minor.

Aire de Fuego. Príncipe y Emperador de las Salamandras.

VIII. Princesa de la Llama Brillante.
La Rosa del Palacio de Fuego.

SOTA DE BASTOS

Un mujer muy fuerte y bella con una ondeante cabellera dorado-pelirroja, ataviada como una Amazona. Sus hombros, brazos, pechos y rodillas están desnudos. Lleva una corta falda que le llega hasta las rodillas. Alrededor de la cintura lleva un ancho cinturón de malla de escamas, más estrecho por los

costados, pero ancho por el frente y la espalda y teniendo una alada cabeza de tigre en el frente. Lleva puesto un casco Corintio y una corona con una larga pluma. Todo ello rematado por una cabeza de tigre, igual símbolo forma también las hebillas de sus borceguíes de escamas.

Como manto lleva una piel de Tigre que le cae por detrás de los hombros. Su mano derecha descansa sobre un pequeño altar de oro o bronce, ornamentado con cabezas de carnero, y con saltarinas llamas de fuego como brotando de él. Su mano izquierda se apoya en un largo y pesado bastón el cual es más abultado en el extremo inferior, en donde aparece el sigilo. A lo largo de todo él surgen llamas de fuego, pero las llamas miran hacia arriba. Este Bastón o antorcha es mucho más largo que el llevado por el Rey o la Reina. Bajo sus firmemente asentados pies hay saltarinas llamas de fuego.

Brillo, coraje, belleza, fuerza, repentina en la ira o en el amor, deseo de poder, entusiasmo, venganza.

Mal dignificada es superficial, teatral, cruel, inestable, dominante. Rige los Cielos de encima de un cuadrante de la porción que rodea al Polo Norte.

Tierra de Fuego. Princesa y Emperatriz de las Salamandras. Trono del As de Bastos.

COPAS

IX. El Señor de las Olas y de las Aguas.
Rey de las Huestes del Mar.

CABALLERO DE COPAS

Un bello y juvenil Guerrero alado, con cabello suelto y ondulante, cabalgando sobre un Caballo blanco, el cual no tiene alas. Su equipo general es similar al del cabellero de Bastos, pero sobre su casco, coraza y borceguíes hay un pavo real con alas abiertas. En la mano lleva una Copa que muestra el Sigilo de la escala correspondiente. Debajo de las patas de su caballo está el mar. De la copa sale un escarabajo.

Agraciado, poético, venusino, indolente, pero entusiasta si es estimulado. Mal dignificado es sensual, perezoso y falso. Rige los Cielos desde encima del 20° de Acuario hasta el 20° de Piscis incluyendo las mayor parte de Pegaso.

Fuego de Agua. Rey de las Ondinas y de las Ninfas.

X. Reina de los Tronos de las Aguas.

REINA DE COPAS

Una mujer rubia muy bella que semeja una Reina corona-da, sentada en un Trono, debajo del cual hay agua que fluye sobre cuya superficie se ven Lotos. Su atuendo general es similar al de la Reina de Bastos, pero sobre su corona, coraza y borceguíes aparece un Ibis con las alas abiertas; a su lado hay también un Ibis sobre el cual descansa la mano. Con la otra coge una Copa de la que surge un Cangrejo de río. Su rostro muestra ensoñación. En la mano que apoya sobre el Ibis tiene un Loto.

Ella es imaginativa, poética, amable, pero no es dada a tomarse muchas molestias por los demás. Coqueta, de buena naturaleza bajo una apariencia de ensoñación. Su imaginación es más fuerte que sus sentimientos. Se ve muy afectada por otras influencias y entonces depende más de la dignidad buena o mala que de la mayor parte de los símbolos restantes. Rige desde el 20° de Géminis al 20° de Cáncer.

Agua de Agua. Reina de las Ninfas y de las Ondinas.

XI. Príncipe de la Carroza de las Aguas. REY

DE COPAS

Una alada figura Real llevando una corona también con alas y sentado en una carroza tirada por un Aguila. En la rueda *hay* el símbolo de un Escorpión. Un Aguila es llevada como cresta de la corona, sobre la coraza y en los boreguíes. Su atuendo general es similar al Rey de Bastos. Debajo de su carroza se tienen las aguas tranquilas y estancadas de un lago. Su armadura más parece hecha de plumas que de escamas. En una mano tiene un Loto y en la otra una Copa con el Sigilo

de su escala inscrito. Una serpiente sale de la Copa y su cabeza tiende hacia las aguas del Lago.

El es sutil, violento, astuto y artístico. Bajo una calma exterior se esconde una fiera naturaleza. Es poderoso para el bien o para el mal, pero se siente más atraído hacia el mal aunque aparentemente aliado con el Poder o la Sabiduría. Sí está mal dignificado es intensamente malvado o inmisericorde. Rige desde el20° Libra hasta el 20° Escorpio.

Aire de Agua. Príncipe y Emperador de las Ninfas y de las Ondinas.

XII. Princesa de las Aguas y de los Lotos del
Palacio de las Inundaciones.

SOTA DE COPAS

Una bella figura parecida a una Amazona, aunque de naturaleza más suave que la Princesa de Bastos. Su atuendo es similar. Está de pie sobre un mar lleno de espuma. Lejos, a su derecha, hay un Delfín. Lleva una cresta sobre el casco, en el cinturón y en los borceguíes como un cisne con las alas abiertas. En una mano lleva un Loto, y en la otra una copa abierta de la que surge una Tortuga. Si manto flotante es de un material muy ligero, y está forrado con plumón de cisne.

Dulzura, poesía, gentileza y amabilidad. Imaginación, ensoñación, a veces indolencia, pero valiente si es estimulada. Mal dignificada es egoísta y lujuriosa. Rige un cuadrante de los Cielos alrededor de Kether.

Tierra de Agua. Princesa y Emperatriz de las Ninfas y Ondinas. Trono del As de Copas.

ESPADAS

XIII. El Señor de los Vientos y de las Brisas.
Rey de los Espíritus del Aire.

CABALLERO DE ESPADAS

Un Guerrero alado con corona y casco, también alados, montado sobre un corcel de color pardo, y un equipo general similar al del Caballero de Bastos, pero el diseño que lleva en este casco consiste en una estrella de seis puntas con alas, similar a las representadas sobre las cabezas de Castor y Pólux, los Dioscori, los Gemelos—Géminis (parte de cuya constelación está bajo su regencia). Lleva una espada desenvainada con el sigilo de su escala en el pomo. Bajo las patas de su caballo hay nubes móviles oscuras, del tipo estraio.

El es activo, inteligente, sutil, feroz, delicado, valiente, habilidoso, algo inclinado a dominar. También a sobrevalorar las cosas pequeñas, a menos que esté bien dignificado. Mal dignificado se comporta como engañoso, tiránico y lleno de mañas. Rige desde el 20° Tauro hasta el 20° Géminis.

Fuego de Aire. Rey de los Silfos y las Sílfides.

XIV. Reina de los Tronos de Aire. REINA DE ESPADAS

Una agraciada mujer de pelo rizado ondulante que lleva una corona y parece una Reina sentada sobre su Trono. De-bajo del Trono hay nubes grises tipo cúmulo. Su atuendo general es similar al de la Reina de Bastos, pero el diseño que lleva en este caso consiste en una cabeza infantil con alas (como la de un Kerub niño del tipo del que aparece en las representaciones artísticas). En una mano tiene una espada desenvainada y en la otra una gran cabeza recién cortada de un hombre con barba.

Es intensamente perceptiva, de observación aguda, sutil, rápida, confidente, a menudo perseverantemente exacta en los detalles, llena de gracia, amante de la danza y del equilibrio. Mal dignificada es cruel, astuta, engañosa y traicionera

aunque con una buena fachada. Rige del 20° Virgo al 20° Libra.

Agua de Aire. Reina de los Silfos y Sílfides.

XV. Príncipe de las carrozas de los Vientos.

REY DE ESPADAS

Un Rey Alado con una Corona alada sentado en una carroza que es tirada por Archi-hadas, Arcones o Archiduendes, representados por jóvenes alados apenas vestidos, con alas de mariposa, cabezas ceñidas con una banda que ostenta Pentagramas y llevando varas en la mano que también terminan en estrellas Pentagramáticas. También los pies y la banda de la cabeza tienen el mismo tipo de alas de mariposa. El equipo general del Rey es el del Rey de Bastos, pero con un diseño que consiste en una Cabeza Angélica alada que tiene un Pentagrama en la frente. Debajo de la carroza hay grises nubes de lluvia y nimbos. Su larga cabellera ondula en serpenteantes remolinos, y las escamas de su armadura están también compuestas por remolinos. En una mano lleva una espada desenvainada y una hoz en la otra. Con la espada gobierna, con la hoz mata,

Lleno de ideas, pensamiento y designios, desconfiado, suspicaz, firme en la amistad y en la enemistad, cuidadoso, lento, precavido. Simboliza el Alfa y el Omega, al Dador de la Muerte, que mata tan rápido como crea. Mal dignificado: áspero, malicioso, intrigante, obstinado, pero indeciso e inseguro. Rige desde el 20° Capricornio hasta el 20° Acuario.

Aire de Aire. Príncipe y Emperador de los Silfos y de las Sílfides.

XVI. Princesa de los Vendavales
Loto del Palacio de Aire.

SOTA DE ESPADAS

Una Amazona con pelo ondulante, más ligera que la Rosa de Palacio de Fuego (Sota de Bastos). Su atuendo es similar. Sus pies parecen elásticos dando la idea de rapidez. El peso

cambia de un pie al otro y el cuerpo oscila. Es una mezcla de Minerva y de Diana; su manto asemeja la Aegis de Minerva, Como emblema lleva la cabeza de Medusa con su cabellera de serpientes. En una mano tiene una espada y la otra descansa sobre un pequeño altar plateado desde el que asciende humo gris (no hay fuego). Debajo de sus pies hay cirros blancos.

Sabiduría, fuerza, agudeza, sutileza en las cosas materiales, gracia y destreza. Si está mal dignificada es frívola y astuta. Rige uno de los Cuadrantes de los Cielos alrededor de Kether.

Tierra de Aire. Princesa y Emperatriz de los Silfos y Sílfides. Trono del As de Espadas.

PENTACULOS

XVII. Señor de la Tierra Agreste y Fértil.
Rey de los Espíritus de la Tierra.

CABALLERO DE PENTACULOS

Un moreno Guerrero alado con un casco con corona y alas montando sobre un caballo castaño claro. Su equipo es como el del Caballero de Bastos. La cabeza alada de un ciervo o antílope es su emblema. Debajo de las patas del caballo está la fértil tierra, con cereal maduro. En una mano lleva un cetro terminado en un hexagrama, en la otra un pentáculo como el de A.M.Z.

A menos que esté muy bien dignificado, es pesado, torpe y material. Es laborioso, inteligente y paciente en las cosas materiales. Si está mal dignificado se vuelve avaro, acaparador, torpe, celoso y no muy valiente a menos que esté asistido por otros símbolos. Rige desde encima del 20° Leo hasta el 20° Virgo.

Fuego de Tierra. Rey de los Gnomos.

XVIII. Reina de los Tronos de la Tierra.

REINA DE OROS

Una mujer de un rostro bello y pelo oscuro, sentada en un trono debajo del cual hay tierra arenosa oscura. Uno de los lados de su cara es oscuro, el otro es luminoso y su simbolismo queda mejor representado si está de perfil. Su atuendo es similar al de la Reina de Bastos, pero como cresta tiene una cabeza de cabra. A su lado hay una cabra. En una mano lleva un cetro terminado en un cubo y en la otra un orbe de oro.

Es impetuosa, amable, tímida, más bien encantadora y de grañ corazón, inteligente, melancólica, veraz, pero sujeta a diversos humores. Mal dignificada es indecisa, caprichosa, simplona y cambiable. Rige desde el 20° Sagitario hasta el 20° Capricornio.

Agua de Tierra. Reina de los Gnomos.

XIX. Príncipe de la Carroza de la Tierra.

REY DE PENTACULOS

Una figura alada real sentada en un carroza tirada por un toro. Lleva como cresta el símbolo de la cabeza de un toro alado. Bajo la carroza está la tierra llena de flores. En una mano lleva un orbe de oro, pero del revés; con la otra tiene un cetro terminado en orbe y cruz.

Incremento de materia, incremento de bien o de mal, solidifica, aplica prácticamente las cosas, es firme y digno de confianza. Si está mal dignificado es animal, material, estúpido. En todo caso es lento para la ira, pero se pone furioso si se le provoca. Rige desde 20° Aries a 20° Tauro.

Aire de Tierra. Príncipe y Emperador de los Gnomos.

XX. Princesa de las Colinas del Eco.
Rosa del Palacio de la Tierra.

SOTA DE OROS

Una Amazona fuerte y bella con pelo castaño rojizo, de pie sobre un suelo de hierba y flores. Cerca de ello hay una ar-

boleda. Su forma sugiere a Hera, Ceres y Proserpina. Lleva como emblema una cabeza de carnero con alas y como manto una piel de oveja. En una mano tiene un cetro con un disco circular, en la otra un pentáculo similar al del As de Pentáculos.

Ella es generosa, amable, diligente, benevolente, cuidadosa, valiente, perseverante, compasiva. Si está mal dignificada se torna derrochadora y pródiga. Rige sobre uno de los Cuadrantes de los Cielos alrededor del Polo Norte de la Eclíptica.

Tierra de Tierra. Princesa y Emperatriz de los Gnomos. Trono del As de Pentáculos.

Palo	Carta	Cresta	Símbolos	Pelo	Ojos
Bastos	Rey	Cabeza de Caballo negro con alas	Caballo negro, llamas ondulantes, Bastón.	Dorado pelirrojo	Grises o color avellana
	Reina	Leopardo con alas	Capa Escarlata. Leopardo, firmes llamas. Vara con terminación maciza.	Dorado-pelirrojo	Azules o castaños
	Príncipe o Caballero	Cabeza de león con alas	Varay llamas salientes. Vara de fuego del A.M.Z.	Amarillo	Azules grisáceos
	Princesa o Sota	Cabeza de Tigre	Tigre, llamas saltaranas. Altar de oro, larga vara, más ancha en la parte de abajo.	Dorado-pelirrojo	Azules
Copas	Rey	Pavo real con alas abiertas	Caballo blanco, cangrejo saliendo de la copa. Mar.	Rubio	Azules
	Reina	**Ibis**	Cangrejo de río saliendo de un río.	Castaño-	Azules
	Príncipe	Aguila	Escorpión, Aguila-Serpiente saliendo de un lago.	Castaño	Grises o castaños
	Princesa	Cisne	Delfín, Loto. Mar con espuma, tortuga de la copa.	Castaño	Azules o castaños
Espadas	Rey	Hexagrama con alas	Caballo pardo con alas. Nubes estratos,	Castaño oscuro	Negros
	Reina	Cabeza de niño con alas	Espada desenvainada. Cabeza varonil cortada. Nubes cúmulos.	Gris	Castaños claros
	Príncipe	Cabeza azul con alas	Espada desenvainada. Archi-hadas aladas.	Negro	Negros
	Princesa	Cabeza de Medusa	Nubes, nimbos. Espada desenvainada. Altar de Plata, Humo. Nubes Cirros. Espada desenvainada.	Castaño claro	Azules
	Rey	Cabeza de ciervo con alas.	Caballo castaño claro. Tierra con cereal maduro.	Negro	Negros
	Reina	Cabeza de cabra con alas	Cetro con Hexagrama como A.M.Z. Tierra desnuda, Cara de tez clara sólo en	Negro	Negros

Pentácu los			un lado. Cetro con orbe de oro.		
	Príncipe	Cabeza de toro con alas	Tierra florida. Toro; cetro con orbe y cruz.	Castaño oscuro	Negros
	Princesa	Cabeza de carnero con alas.	Orbe sosteniendo al revés. Hierba. Flores. Arbo- leda. Cetro con disco. Pentáculo como todos.	Castaño intenso	Negros

LOS TREINTA Y SEIS DECANATOS

A continuación se dan las descripciones de las cartas menores de los 4 Palos, en número de treinta y seis, lo que responde a los 36 Decanatos del Zodíaco.

Puesto que hay 36 Decanatos y solo Siete Planetas, se sigue que cada uno de los últimos debe regir sobre un decanato más que los otros. Se trata de Marte al cual se asigna el último decanato de Piscis y el Primero de Aries, porque el largo frío del invierno requiere de una gran energía para ser vencido e iniciar la primavera.

Los decanatos empiezan en la Estrella Real del Corazón del León, la gran Estrella Cor Leonis, y entonces el primer decanato es de Saturno en Leo.

Siguen ahora los significados generales de las cartas menores de los Palos clasificados según las Nueve Sephiroth de debajo de Kether.

CHOKMAH

Los Cuatro Doses simbolizan los Poderes del Rey y de la Reina; uniendo, en primer lugar, e iniciando la Fuerza, pero antes de que el Príncipe y la Princesa hayan entrado plenamente en acción. Así pues, generalmente implican la iniciación y fecundación de algo.

BINAH

Los Cuatro Treses, generalmente, representan la realización de la acción debido a que el Príncipe ha sido producido. El símbolo central de cada carta. Acción definidamente empezada para bien o para mal.

CHESED

Los Cuatro Cuatros. Perfección, realización, compleción, asentando y fijando la materia,

GEBURAH

Los Cuatro Cincos. Oposición, contienda y lucha; guerra, obstaculización de la materia entre manos. El Exito o fracaso final es, en otros respectos, mostrado.

TIPHARETH

Los Cuatro Seises. Logro definido y capacidad de llevar a cabo un asunto.

NÉTZACH

Los Cuatro Sietes. Generalmente muestran una fuerza que trasciende el plano material y que es como una corona en verdad poderosa, pero que requiere a alguien capaz de llevarla. Los sietes muestran un resultado posible que depende de la acción tomada. Dependen mucho de los símbolos que les acompañan.

HOD

Los Cuatro Ochos. Generalmente muestran éxito aislado, es decir, éxito en el asunto entre manos, pero no llevando a muchos resultados aparte de la cosa misma.

YESOD

Los Cuatro Nueves. Generalmente muestran una fuerza fundamental muy grande. Poder ejecutivo, porque descansan en una firme base, poderosos para bien o para mal.

MALKUTH

Los Cuatro Dieces. Generalmente muestran una Fuerza fi-jada, culminada y completada, ya sea buena o mala. La materia está plena y definidamente determinada. Similar a la fuerza de los Nueves, pero ultimándola y llevándola a cabo.

Estos son los significados en el sentido más general.

A continuación se dan las descripciones y significados particulares. *Las cartas de los decanatos son siempre modificadas por los símbolos con los que están en contacto.*

Saturno en Leo, 1 °-10°. XXI. El Señor de la Lucha.

5 DE BASTOS

Dos blancas y radiantes manos angélicas. surgen de entre las nubes a derecha e izquierda del centro de la carta. Las dos manos están unidas entre sí como por el saludo de la primera Orden, y.sujetan al mismo tiempo por, sus centros a Cinco Va-ras o Antorchas, parecidas a la Vara del A.M.Z. Cuatro de las Varas se cruzan dos a dos entre sí, pero la quinta aparece vertical en el centro. Del punto de unión salen algunas llamas. Encima de la Vara central está el símbolo de Saturno y deba-jo de la misma el de Leo para representar el decanato.

Lucha y contienda violentas, arrojo, temeridad, crueldad, violencia, anhelo y deseo, prodigalidad y generosidad, todo dependiendo de si está bien o mal dignificada.

Geburah de Yod. (Disputa y lucha). Este decanato empieza en la Estrella Real de Leo, y a él están asignados los siguientes dos Grandes Angeles del Schemhamephoresch, Vahaviah y Yelayel. (Nota: las letras hebreas de estos Nombres Angélicos se incluyen en el Volumen Uno junto con el material didáctico preliminar. -I.R.)

Júpiter ***en*** *Leo, 10^{0}-20°. XXII. El Señor de la Victoria.*

6 DE BASTOS

Dos manos agarradas, como en el caso anterior, sosteniendo seis Varas cruzadas, tres y tres, con llamas surgiendo de su punto de unión. Encima y debajo hay dos cortas varas con llamas, surgiendo de una nube en la parte inferior de la carta, y coronadas respectivamente por los símbolos de Júpiter y Leo para representar el decanato.

Victoria después de la lucha, éxito mediante la aplicación de energía e industria, amor, placer ganado con trabajo, cui-

dado, sociabilidad y evitación de la lucha, pero victoria en ella. También insolencia, orgullo de las propias riquezas y éxito, etc. Todo dependiendo de la dignidad.

Tiphareth de Yod. (Ganancia). Asociados los Grandes Angeles del Schemhamephoresch, Saitel y Olmiah.

Marte ***en*** *Leo, 20°-30°. XXIII. El Señor del Valor.* 7 DE BASTOS

Dos manos soteniendo agarradas, como antes, 6 Varas, tres cruzando a tres; una tercera mano surgiendo de una nube en la parte inferior de la carta y sosteniendo una vara vertical que pasa entre las otras. Del punto de unión de todas saltan algunas llamas. Encima y debajo de la vara central están los símbolos de Marte y Leo representando el Decanato.

Posible victoria dependiendo de la energía y coraje ejercidos; valor, oposición, obstáculos, dificultades, pero con coraje para enfrentarlas, disputa, ignorancia, pretenciosidad, argumentación y amenazas, también victoria en las cosas pequeñas y poco importantes, e influencia sobre lo subordinado. De-pendiendo de la dignidad como siempre.

Netzach de Yod.. (Oposición pero coraje). Rigen aquí los dos grandes Angeles Mahashiah y Lelahel.

Sol en Virgo, 1^0-10° . XXLIV. El Señor de la Prudencia. 8 DE PENTACULOS

Una mano angélica blanca y radiante surgiendo de una nube y sosteniendo una rama de rosal con cuatro rosas blancas las cuales sólo tócan a los cuatro pentáculos inferiores. No se ven capullos sino que los discos superiores son tocados por hojas solamente. Todos los pentáculos son similares al del As, pero sin la cruz de Malta y las alas. Su disposición es como la de la figura Populus:

*   *
*   *
*   *
*   *

Arriba y debajo de ellos están los símbolos del Sol y de Virgo para el Decanato.

Pródigo en cuidados por las cosas pequeñas a expensas de las grandes. "Sabio en el penique y tonto en la libra".* Ganancia de un rápido dinero en pequeñas sumas. Mezquindad, avaricia. Industria, cultivo de la tierra, amontonamiento, carencia de empresa.

Hod de Heh. (Destreza, prudencia, astucia). Rigen aquí los poderosos Angeles Akaiah y Kehethel.

Venus en Virgo, 10° a 20°.
XXV. Señor de la Ganancia Material.

9 DE PENTACULOS

Una mano angélica blanca y radiante, como antes, sosteniendo una rama de Rosal con nueve rosas blancas, cada una de las cuales toca un Pentáculo, estando el conjunto dispuesto de la siguiente manera:

*   *
*   *
*
*   *
*   *

y hay más capullos distribuidos por las ramas así como también más flores. Venus y Virgo arriba y debajo.

Completa consecución de ganancia material, herencia, codicia, atesoramiento de bienes y a veces robo y bellaquería. Todo según la dignidad.

Yesod de Heh. (Herencia, gran incremento de bienes). Rigen los poderosos ángeles Hazayel y Aldiah.

* ***Penny-wise and pound-foolish.***

Mercurio en Virgo, 20°-30°. XXVI. El Señor de la Riqueza.

10 DE PENTACULOS

Una mano angélica sosteniendo una rama por el extremo inferior, cuyas rosas tocan a todos y cada uno de los pentáculos. Sin embargo, no aparecen capullos. Los símbolos de Mercuio y Virgo están encima y debajo de los Pentáculos, que se disponen así:

*   *
*
*   *
*   *
*
*   *

Completamiento de ,la ganancia material y de la fortuna pero nada más allá de dicho punto. Por así decir, en el mismo pináculo del éxito. Vejez, pereza, gran riqueza pero a veces perdida en parte, y última pesadez y torpeza mental, aunque inteligente y próspera en trasacciones monetarias.

Malkuth de Heh. (Bienes y riqueza). Rigen los Angeles Hihaayah y Laviah.

La Luna en Libra, 1°4 o°.
XXVII. El Señor de la Paz Restaurada.

2 DE ESPADAS

Dos espadas cortas cruzadas algo parecidas a la daga de aire del A.M.Z. y cada una sostenida por una mano angélica blanca y radiante. Sobre el punto en el que ambas se cruzan hay una rosa dé cinco pétalos que despide Rayos blancos, y arriba y abajo de la carta hay dos pequeñas dagas sustentan-do respectivamente los símbolos de la Luna (en posición horizontal) y de Libra, que es el Decanato correspondiente.

Características contradictorias en la misma naturaleza. Fuerza adquirida mediante el sufrimiento. Placer después de dolor. Sacrificio y dificultad pero con fortaleza surgiendo de ellas, como es simbolizado por la posición de la rosa, como

si el dolor mismo hubiera alumbrado a la belleza. Paz restaurada, tregua, arreglo de las diferencias, justicia. Verdad y falsedad. Pena y simpatía por aquellos en dificultades, ayuda al débil y oprimido, ausencia de egoísmo. También una inclinación a la repetición de afrentas que han sido perdonadas una vez, a hacer preguntas poco oportunas en la ocasión, a la falta de tacto, y a menudo, a hacer daño cuando se quiere hacer bien. Habladora.

Chokmah de Vav. (Han cesado las disputas, pero hay todavía cierta tensión en las relaciones. Acciones que a veces son egoístas y a veces lo contrario). Rigen los grandes Angeles, Yezalel y Mebahel.

Saturno en Libra, 10°-20°. XXVIII. *El Señor del Dolor.* 3 DE ESPADAS

Tres manos angélicas blancas y radiantes surgiendo de las nubes y sosteniendo tres espadas apuntando hacia arriba (como si la espada central se hubiera separado de las otras dos, las cuales estaban cruzadas en el símbolo precedente.) La espada central corta a la Rosa de Cinco Pétalos (que en el símbolo precedente crecía en la unión de las espadas), sus pétalos están cayendo y no despiden rayos blancos. Arriba y debajo de la Espada central están los símbolos de Saturno y de Libra, aludiendo al Decanato.

Rompimiento, interrupción, separación, pelea, siembra de discordia y lucha, hacer daño, dolor, lágrimas, pero regocijo en placeres maléficos, canto, fidelidad en las promesas, honestidad en las transacciones monetarias, egoísmo y disipación aunque a veces generosidad, falsedad de palabra y repetición. Todo según su dignidad.

Binah de Vau. (Infelicidad, dolor, lágrimas). Rigen los Angeles Harayel y Hoqmiah.

Júpiter en Libra, 20°-30°.
XXIX. El Señor del Descanso después de la Lucha.

4 DE ESPADAS

Dos blancas y radiantes manos angélicas, cada una sosteniendo dos espadas, cruzándose las cuatro en el centro. En el punto de intersección de las mismas es reinstalada la rosa de cinco pétalos con blancas radiaciones. Arriba y debajo, sobre las puntas de dos pequeñas dagas, están los símbolos de Júpiter y Libra que representan el Decanato.

Descanso del dolor, pero después del mismo y una vez pasado. Paz' a través de la Guerra y después de la misma. Relajación de la ansiedad. Quietud, descanso, facilidad y plenitud, pero después de la lucha. Los bienes de esta vida, abundancia. Modificada por su dignidad como en los demás casos.

Chesed de Vav. (Convalecencia, recuperación de la enfermedad, cambio para mejor). Rigen Laviah y Kelial.

Marte en Escorpio, 1 °-10°.
XXX. Señor de la Pérdida en Placer.

5 DE COPAS O CALICES

Una blanca mano angélica soteniendo lotos o lirios de agua cuyas flores caen a derecha e izquierda. De los tallos salen hojas, pero no capullos. Los tallos de Loto ascienden entre las copas a manera de una fuente, pero de las flores no fluye ningún tipo de agua, ni tampoco la hay en ninguna de las Copas, que son de una forma algo parecida al arma mágica del A.M.Z. Arriba y debajo están los símbolos de Marte y de Escorpio representando el Decanato.

Muerte o fin de los placeres. Decepción. Dolor y pérdida en aquello de lo que se esperaba placer. Tristeza, engaño, traición, mala voluntad, detracción, caridad y amabilidad mal correspondidas. Todo tipo de ansiedades y problemas de fuentes inesperadas e insospechadas.

Geburah de Heh. (Decepciones en el amor, matrimonio roto, desaire de un amigo, pérdida de la amistad.) Rigen Livoyah y Pehilyah.

Sol ***en Escorpio, 10***^{0}*-20°. XXXI. El Señor del Placer.*

6 DE COPAS

Una mano angélica, como en casos anteriores, sostiene un grupo de tallos de Loto o de Lirio acuático, que se comban en seis flores, una sobre cada copa. Proveniente de las flores, como si de fuentes se tratara, fluye en cada copa una blanca y reluciente agua, pero las copas no están todavía llenas. Encima y debajo están los símbolos del Sol y de Escorpio que re-representan el Decanato.

El empezar de una ganancia, un placer y un incremento general y constante, pero sólo el empezar. También significa afrenta, conocimiento defectivo, y el algunos casos pendencia y lucha surgiendo de una autoafirmación injustificada y un exceso de vanidad. A veces presuntuoso y desagradecido. A veces amigable y paciente, según su dignidad.

Tiphareth de Heh. (Comienzo del deseo, de la felicidad, del éxito y del disfrute.) Rigen Nelokhiel y Yeyayel.

Venus ***en*** *Escorpio, 20*^{0}*-30*^{0}*.'. XXXII. Señor del Exito Ilusorio.*

7 DE COPAS

El Siete de Copas muestra la siguiente disposición: VVV



V

V V V

Como siempre, una mano sostiene los tallos de loto que surgen de la copa central inferior. La mano está encima de es-ta copa y debajo de la del medio de la figura. Con la excepción de la central inferior, sobre cada una de las copas cuelga una flor de loto, pero de ellas no cae ningún tipo de agua en las copas, que aparecen completamente vacías. Encima y debajo están los símbolos del decanato, Venus y Escorpio.

Posible victoria, pero neutralizada por la inactividad de la persona. Exito ilusorio. Decepción en el momento de la aparente victoria. Error subyacente, promesas incumplidas,

Ebriedad, ira, vanidad, lujuria, fornicación, violencia contra las mujeres. Disipación egoísta. Decepción en el amor y en la amistad. A menudo éxito ganado pero no continuado. Modificada por su dignidad.

Netzach de Heh. (Mentira. Promesa incumplida. Ilusión. Error. Decepción, ligero éxito de partida pero falta de energía para retenerlo.) Rigen Melchel y Chahaviah.

Mercurio ***en Sagitario,*** *1 °-10°.*
XXXIII. El Señor de la Rapidez.

8 DE BASTOS

Cuatro radiantes Manos angélicas blancas, (dos saliendo de cada lado) surgiendo de entre las nubes, entrelazadas dos a dos con el saludo de la Primera Orden en el centro de la carta. Sostienen en total 8 varas, cuatro entre cada dos manos y cruzándose dos con dos. De los puntos de cruce brotan algunas llamas. Coronando, hay dos pequeñas varas con llamas descendiendo de ellas. Arriba y abajo, en una posición central, están los símbolos del Decanato, Mercurio y Sagitario.

Demasiada fuerza aplicada demasiado deprisa. Un muy rápido ímpetu, pero que pronto se gasta y pasa. Violento, pero no duradero. Rapidez. Celeridad. Coraje, arrojo, confianza, libertad, guerra. Violencia, amor por los espacios abiertos, campos de deportes, jardines, praderas. Generoso, sutil, elocuente pero algo indigno de confianza. Rapaz insolente, opresivo. Robo y asalto, todo según la dignidad.

Hod de Yod. (Comunicación apresurada y mensajes. Rapidez.) Rigen Nithahiah y Haáyah.

Luna de Sagitario, 10°-20°,
XXXIV. El Señor de la Gran Fuerza.

9 DE BASTOS

Cuatro Manos, como en los símbolos anteriores, sosteniendo ocho varas en dos grupos de cuatro, cruzándose dos a dos, pero con una quinta mano en el pie de la carta, sosteniendo

otra vara vertical, la cual se cruza con las demás en sus puntos de unión respectivos. De ellos brotan llamas. Arriba y Abajo los símbolos de la Luna (dibujada horizontalmente) y de Sagitario.

Una fuerza tremenda y constante que no puede ser conmovida. Fuerza hercúlea, la cual es a veces cientificamente aplicada. Gran éxito, pero con esfuerzo y energía. Victoria precedida por la aprehensión y el miedo. Buena salud y recuperación, pero duda. Generoso, cuestionable y curioso, aman-te de las apariencias externas, intratable, obstinado.

Yesod de Hod. (Fuerza, poder, salud. Recuperación de la enfermedad.) Rigen Yirthiel y Sahiah.

***Saturno** en Sagitario, 20°-30°.*
XXXV. El Señor de la Opresión.

10 DE BASTOS

Cuatro manos sosteniendo 8 varas que se cruzan como antes. Una quinta mano en el pie de la carta sosteniendo dos va-ras verticales que atraviesan los puntos de unión de las otras. De ellas surgen llamas. Arriba y abajo los símbolos de Saturno y Sagitario.

Una cruel y oprimente gran fuerza y energía aplicada sólo a fines egoístas y materiales. A veces muestra el fracaso en algún asunto y una oposición demasiado fuerte para ser controlada, la cual dimana del egoísmo desmesurado de la persona al principio de todo. Mala voluntad, ligereza, mentira, malicia, calumnia, envidia, obstinación, rapidez en lo malo, todo ello si está mal dignificada. También generosidad, auto-sacrificio y desinterés cuando está bien dignificada.

Malkuth de Yod. (Crueldad, malicia, venganza e injusticia.) Rigen Reyayel y Avamel.

Júpiter en Capricornio, 1°-10°.
XXXVI. Señor del Cambio Armonioso.
2 DE OROS

Dos ruedas, discos o Pentáculos similares a los del As. Ambos están unidos por una Serpiente verde y oro enroscada al-rededor de ellos haciendo un Ocho. Con la boca se muerde la cola. Una mano angélica blanca y radiante sostiene el conjunto (o agarra el centro de la figura). No hay rosas en la carta. Arriba y abajo están los símbolos de Júpiter y de Capricornio. Se trata dé un Símbolo giratorio.

La armonía del cambio. Alternancia de ganancias y pérdidas, de fuerza y de debilidad, siempre cambiando de ocupación, yendo de un lado para otro, descontento con cualquier estado de cosas fijo; ahora exaltado, ahora melancólico, industrioso pero inconstante, afortunado por la prudencia de la gestión, pero a veces indeciblemente necio. Alternativa-mente hablador y suspicaz. Amable pero oscilante e inconstante. Afortunado en los viajes. Buscapleitos.

Chokmah de Heh final. (Cambio agradable, visita a los amigos.) Rigen Lekabel y Veshiriah.

Marte en Capricornio, 10°-20°.
XXXVII El Señor de las Obras Materiales.
3 DE OROS

Una blanca y radiante mano angélica, como en los casos anteriores, sosteniendo una rama de rosal, de la cual dos capullos blancos tocan y se apoyan en la parte superior del pentáculo de arriba. Los pentáculos están colocados según la disposición siguiente:

* *

Arriba y debajo están los símbolos de Marte y de Capricornio. Fuerza laboriosa y constructiva, edificación, erección, creación, realización, incremento de cosas materiales, ganancia en transacciones comerciales, rango, incremento de sus-

tancia, influencia, inteligencia comercial, egoísmo, comienzo de un asunto que será fundamentado posteriormente. De mente estrecha y lleno de prejuicios, agudo en lo que suponga ganancia. Modificada por su dignidad. A veces dado a buscar lo imposible.

Binah de Heh final. (Negocios, empleo pagado, transacciones comerciales.) Rigen Yechavah y Lehachiah.

Sol en Capricornio, 20°-30°.
XXXVIII. El Señor del Poder Terrestre.

4 DE PENTACULOS

Una mano sosteniendo una rama de rosal, pero sin flores ni capullos salvo una rosa blanca en el centro totalmente abierta. Así, cuatro pentáculos, con el Sol y Capricornio arriba y abajo:

* *
* *

Ganancia material asegurada, éxito, rango, dominio, poder terrestre completado, pero sin llevar más allá. Preocupado, codicioso, suspicaz, cuidadoso y ordenado, pero descontento. Poco espíritu de empresa u originalidad. Alterado por su dignidad, como siempre.

Chesed de Heh final. (Ganancia de dinero e influencia. Un presente.) Rigen Keveqiah y Mendíal.

Venus en Acuario, 1..^{0}-10°.
XXXIX. El Señor de la Derrota.

5 DE ESPADAS

Dos manos radiantes, cada una empuñando dos espadas casi verticalmente, pero bien aparte una de la otra, a derecha e izquierda de la carta. Una tercera mano empuña una espada derecha en el centro como si hubiera causado su desunión. Los pétalos de la rosa (que en el cuatro de espadas habían sido reinstalados en el centro) han sido cortados y caen separadamente. Arribay bajo están los símbolos de Venus y de Acuario.

Contienda terminada y decidida en contra de la persona, fracaso, ansiedad, derrota, dificultades, pobreza, avaricia, pesadumbre tras la ganancia, laboriosidad, incansábilidad, pérdida y naturaleza vil. Malicioso, calumniador, mentiroso, rencoroso y chivato. Un entremetido y separador de amigos que no soporta que la paz y el amor reinen entre los demás. Cruel, pero con cobardía, desagradecido e indigno de confianza. Inteligente y rápido de pensamiento y palabra. Se le despiertan fácilmente sentimientos de compasión, pero no duran. Según dignidad.

Geburah de Vav. (Derrota, pérdida, malicia, rencor, calumnia, lengua viperina.) Rigen Aniel y Chaamiah.

Mercurio ***en*** *Acuario, 10^0-20º. XL. El Señor del Exito Merecido.*

6 DE ESPADAS

Dos manos como antes empuñando tres espadas cada una que se cruzan en el centro. En él se ha reestablecido la Rosa. Mercurio y Acuario arriba y abajo, apoyados en las puntas de dos cortas espadas o dagas.

Exito tras la ansiedad y la dificultad. Egoísmo, belleza, presunción, pero a veces acompañada de modestia, dominio, paciencia, labor, etc., según dignidad.

Tiphareth de Vav. (Labor, trabajo, viaje por agua.) Rigen Rehaayal y Yeyeziel.

Luna en Acuario, 20^0-30°.'
XLI. El Señor del Esfuerzo Inestable.

7 DE ESPADAS

Dos manos, como antes, cada una empuñando tres espadas. Una tercera mano empuña una única espada central. Las puntas de todas las espadas se tocan ligeramente entre sí, sin que la espada central las divida en absoluto. La rosa de los símbolos anteriores de este palo, es sostenida por la misma mano que empuña la espada central, como si la victoria estu-

viera a su disposición. Encimay debajo la Luna y Acuario. (En la cartas menores, los Decanatos lunares siempren se represen-tan con un creciente horizontal con la concavidad hacia arriba.)

Exito parcial, rindiéndose cuando la victoria está al alcance de la mano, como si las últimas reservas de fuerza se hubieran consumido. Inclinación a perder cuando se está a punto de ganar por cesar en el esfuerzo. Amor por la abundancia, fascinación por la ostentación, dado a la galantería, a hacer afrentas e insolencias, a investigar a los demás y a espiarlos. Inclinado a traicionar confidencias, no siempre intencionada-mente. Algo vacilante e indeciso. Según su dignidad, como siempre.

Netzach de Vav. (Indigno de confianza, viaje por tierra.) Rigen Michael y Hahihel.

Saturno en Piscis, 1^0-10° .
XLIL El Señor del Exito Abandonado.

8 DE COPAS

Una mano cogiendo un ramo de tallos de Loto o de Lirios acuáticos. Sólo hay dos flores que se doblan sobre las dos copas centrales derramandosobreellasun agua blanca. Las Copas no están todavía llenas.

YYY
YY
YYY

Las tres copas superiores están vacías. Arriba y debajo Saturno y Piscis.

Exito temporal, pero sin resultados ulteriores. Cosas deja-das a un lado tan pronto como se consiguen. Nada dura, ni siquiera el asunto entre manos. Indolencia en el triunfo. Viajes continuos de un sitio para otro. Miseria y pesar sin causa. Búsqueda de la riqueza. Inestabilidad según su dignidad.

Hod de Heh. (Exito abandonado, declinación del interés hacia algo.) Rigen Vavaliah y Yelahiah.

Júpiter en Piscis, 10°-20°.
XLIII. El Señor de la Felicidad Material.

9 DE COPAS

Mano saliendo de nube cogiendo Lotos o Lirios acuáticos, de los cuales hay una flor colgando sobre cada copa y derramando agua sobre ella.

YYY
YYY
YYY

Todas las copas están llenas y rebosan. Arriba y debajo están los símbolos de Júpiter y Piscis representando el Decanato.

Realización completa y perfecta del placer y una felicidad casi perfecta. Autoalabanza, vanidad, presunción, demasiada charla sobre uno mismo, pero amable y encantador, y puede que abnegado. Mente de altos vuelos que no se satisface fácil-mente con ideas pequeñas y limitadas. Puede estropearse por un exceso de presunción. Una naturaleza buena y generosa aunque, quizás, algo simplona.

Yesod de Heh. (Exito completo, placer, felicidad, deseo satisfecho.) Rigen Saliah y Aariel.

Marte en Pisicis, 20°-30°.
LIV. El Señor del Exito Perfecto.

10 DE COPAS

Una mano sostiene un ramo de tallos de Loto o de Lirios de agua cuyas.flores vierten una agua blanca y pura en *todas* las copas, *y todas se desbordan.*

Y
YYY
YYY
YYY

La copa de arriba es sostenida inclinada por otra mano y vierte agua en la copa superior de la fila de la izquierda. Un único loto está encima de dicha copa de arriba y es la fuente

de todo el *agua* que lleva. Arriba y abajo están los símbolos de Marte y de Piscis.

Exito permanente y duradero; felicidad puesto que está inspirada desde arriba. No es sensual como el Nueve de Copas. "El Señor de la Felicidad Material," pero es más auténtica-mente feliz. Placer, disipación, libertinaje. Piedad, quietud, conciliación. Amabilidad, generosidad, derroche, despilfarro, etc., según su dignidad.

Malkuth de Heh. (Asuntos se encaminan según lo deseado, buena fortuna completa.) Rigen Aasliah y Mihal.

Marte ***en*** *Aries, 1°-10°.*
XLV. El Señor del Dominio.

2 DE BASTOS

Mano agarrando dos varas cruzándose. Llamas surgen del punto de unión de las mismas. Sobre dos pequeñas varas —arriba y abajo— de las que surgen llamas, están Marte y Aries.

Fuerza, dominio, armonía de la regla y de la justicia. Osa-día, coraje, fiereza, descaro, venganza, resolución, generosidad, orgullo, sensitividad, ambición, refinamiento, incansabilidad, turbulencia, mas, con todo, sagacidad, pero con implacabilidad y obstinación, según su dignidad.

Chokmah de Yod. (Influencia sobre los demás. Autoridad. Poder. Dominio.) Rigen Vehooel y Deneyal.

Sol en Aries, 10°-20°.
XLVI. El Señor de la Fuerza Establecida.

3 DE BASTOS

Mano surge de entre las nubes sosteniendo tres varas en el centro de la carta. Dos se cruzan y la tercer está vertical. Llama del punto de unión de las mismas. Arriba y abajo el Sol y Aries.

Fuerza y fortaleza establecidas. La esperanza se cumple. Se termina el trabajo, se vence en la lucha. Orgullo, nobleza, riqueza, poder, vanidad. Presunción e insolencia rudas. Generosidad, obstinación según dignidad.

Binah de Yod. (Orgullo, arrogancia y autoafirmación.) Rigen Hechashiah y Aamamiah.

Venus en Aries, 20°-30°.
XLVII. Señor de la Obra Perfeccionada.

4 DE BASTOS

Dos manos, como antes, surgiendo de entre las nubes, una a cada lado de la carta, unidas en el centro de la misma en el Saludo de la Primera Orden. Entre ambas sostienen cuatro va-ras cruzadas. De su punto de unión brotan algunas llamas. Arriba y abajo, sobre dos pequeñas varas llameantes, están Venus y Aries representadno el Decanato.

Perfección, un acabar algo construido con dificultad y trabajo. Descanso después del trabajo. Sutiléza, inteligencia, belleza, regocijo, éxito final. Facultad razonadora, conclusiones extraidas de un conocimiento previo. Falta de preparación, inseguridad e inconstancia, aunque con exceso de ansiedad y con premura de acción. De maneras gráciles. A veces falta de sinceridad, etc.

Chesed de Yod. (Establecimiento, arreglo, completitud.) Rigen Nanael y Nitahl.

Mercurio en Tauro, 1^0-10^0 ,
XLVIII. El Señor de los Problemas Materiales.

5 DE PENTACULOS

Una mano sostiene una rama de Rosal Blanco, de la cual hay flores cayendo sin que queden capullos en ella. Cinco Pentáculo similares al del As. Mercurio y Tauro para el Decanato.

Pérdida de dinero o de posición. Dificultades materiales. Faena, trabajo, cultivo de la tierra, edificación, conocimiento y perspicacia en las cosas materiales, pobreza, solicitud. Amabilidad, a. veces dinero recuperado tras un severo trabajo y es-fuerzo. Carente de imaginación, áspero, severo, determinado, obstinado.

Geburah de Heh final. (Pérdida de profesión, pérdida de dinero, ansiedad monetaria.) Rigen Mibahiah y Pooyal.

Luna en Tauro, 10°-20°.
XLIX. El Señor del Exito Material.

6 DE PENTACULOS

Una mano sosteniendo una rama de rosal con rosas blancas y con capullos, tocando uno de cada clase a cada uno de los pentáculos, los cuales se disponen según la figura siguiente:

*   *
*   *
*   *

Arriba y abajo están la Luna y Tauro para representar al Decanato.

Exito y ganancia en empresas materiales, poder, influencia, rango, nobleza, gobierno del pueblo. Afortunado, triunfador, justo y liberal. Si está mal dignificado puede mostrarse ostentoso, creído de su éxito, o bien, pródigo.

Tiphareth de Heh final. (Exito en asuntos materiales. Prosperidad en los negocios.) Rigen Nemamiah y Yeyelal.

Saturno en Tauro, 20°-30°.
L. El Señor del Exito Incompleto.

7 DE PENTACULOS

Una mano surgiendo de entre una nube sosteniendo una rama de rosal con siete pentáculos así dispuestos:

*   *
*
*   *
*   *

Sólo hay cinco capullos inclinándose sobre los pentáculos superiores aunque no llegan a tocarlos. No aparecen más capullos y ninguno está próximo ni llega a tocar a los dos pentáculos inferiores. Arriba y abajo Saturno y Tauro.

Expectativas de éxito fracasadas. (Esto se muestra en el simbolismo de los capullos, los cuales, por así decir, no llegan a nada.) Pérdida de una fortuna aparentemente prometedora. Esperanzas truncadas. Decepción. Miseria, esclavitud, necesi-

dad y bajeza. Un campesino que cultiva la tierra y pierde en el intento. A veces denota ligeras y aisladas ganancias, pero que aunque parecen prometedoras, acaban no dando ningún fruto ulterior. Todo según dignidad.

Netsach de Heh. (Especulación y empleo estériles. Poca ganancia con mucho trabajo.) Rigen Herochiel y Mitzrael.

Júpiter en Géminis, 1°-10°.
LI. El Señor de la Fuerza Amortiguada.

8 DE ESPADAS

Cuatro manos como de costumbre, cada una empuñando dos espadas, con la punta hacia arriba, casi tocando con el borde superior de la carta. Dos de las manos aparecen abajo a la izquierda de la carta, y las otras dos a su derecha. La rosa que aparecía en los símbolos de espadas precedentes es restablecida en el centro. Arriba y abajo están Júpiter y Géminis.

Demasiada fuerza aplicada a cosas pequeñas, demasiada atención prestada al detalle a expensas del principio y de los puntos más esenciales. Mal dignificada, estas cualidades producen malicia, pequeñez y cualidades dominantes. Paciencia en los detalles, gran facilidad en algunas cosas compensada por un grado similar de desorden en otras. Impulsivo, le gusta tanto dar como recibir dinero y regalos. Generoso, listo, agudo, egoísta y sin grandes sentimientos de afecto. Admira la sabiduría, pero la aplica a objetivos pequeños y carentes de valor.

Hod de Vav. (Estrecho, restringido, pequeño, una prisión.) Rigen Vemibael y Yehohel.

Marte en Géminis, 10°-20°.
LII. El Señor de la Desesperación y de la Crueldad.

9 DE ESPADAS

Cuatro manos (parecidas a las de los símbolos preceden-tes) empuñan ocho espadas apuntando hacia arriba, pero con sus puntas separándose entre sí. Una quinta mano empuña una novena espada, derecha, en el centro, que parece como si hubiera sido la causa de la desunión y separación de las demás.

No aparece rastro alguno de rosa (indicando que no solamente ha sido cortada en trozos, sino completa y definitivamente destruida). Arriba y abajo Marte y Géminis.

Desesperación, crueldad, impiedad, malicia, sufrimiento, pérdida al por mayor, miseria. Peso, opresión, trabajo, sutile za y astucia, mentira, deshonestidad, calumnia. Pero también obediencia, fidelidad, paciencia, desprendimiento, etc., según dignidad.

Yesod de Vav. Rigen Aaneval y Mochayel.

Sol en Géminis, 20°-30°. LIII, El Señor de la Ruina. 10 DE ESPADAS

Cuatro manos (como en el símbolo anterior) empuñan ocho espadas con sus puntas separándose entre sí. Dos manos empuñan otras dos espadas que se cruzan entre sí en el centro (como si su unión hubiera separado a las demás). No hay rosa, flor o capullo alguno. Arriba y abajo el Sol y Géminis.

(Casi es un símbolo peor que el Nueve de Espadas.) Fuerza guerrera indisciplinada, completa ruptura y fracaso total. Ruina de todos los planes y proyectos. Desdeño, insolencia e impertinencia, pero acompañado de alegría y regocijo. Un aguafiestas, que disfruta destruyendo la felicidad de los demás, un repetidor de cosas, dado a mucha charla inútil y mucha palabrería, pero listo, agudo y elocuente, según su dignidad.

Malkuth de Vav. (Ruina, muerte, derrota, ruptura.) Rigen Dambayah y Menqal.

Venus en Cáncer, 1°-10°. LIV.
El Señor del Amor.

2 DE COPAS

Una mano de entre las nubes en la parte inferior de la carta agarrando tallos de Loto. Una flor de Loto se eleva por en-cima del agua, que llena lo más bajo de la carta, y está por en-cima de la mano que sostiene la planta. De dicha flor sale un tallo, el cual termina en otro Loto o Lirio de agua, del cual mana, cual fuente, una agua clara, Justo debajo, cruzándose

sobre el tallo, hay dos Delfines, de oro y de plata respectiva-mente; sobre ellos, como si de dos chorros de oro y de plata se tratase, se derrama el líquido a raudales cayendo adentro de dos copas, las cuales, a su vez, se desbordan, inundando la parte inferior de la carta. Arriba y abajo Venus y Cáncer.

Armonía de lo masculino y femenino, unidos entre sí. Armonía, placer, gozo, sutileza, a veces desatino, disipación, derroche, acción necia, todo según su dignidad.

Chokmah de Heh. (Matrimonio, hogar, placer.). Rigen Ayoel y Chabooyah.

*Mercurio **en** Cáncer, 10°-20°. LV. El*
Señor de** la **Abundancia.

3 DE COPAS

Una mano, como antes, sostiene un grupo de Lotos o Lirios de agua, de los cuales salen dos flores una a cada lado de la copa superior y, combándose sobre la misma, la llenan con agua clara. Del mismo modo, otras flores derraman agua en las copas inferiores. Las tres Copas se desbordan, la de arriba en las otras dos, y éstas en la parte inferior de la carta. Arriba y abajo Mercurio y Cáncer.



Y
YY

Abundancia, plenitud, éxito, placer, sensualidad, éxito pasivo, buena suerte, fortuna. Amor, alegría, afecto y bondad. Según su dignidad.

Binah de Heh. (Plenitud, hospitalidad, comida y bebida, placer, danza, vestidos nuevos, de diversión.) Rigen Rahael y Yebomayah.

Luna en Cáncer, 20^{0}-30°.
LVI. El Señor del Placer Mezclado.

4 DE COPAS

Cuatro copas; las dos de arriba se desbordan en las dos inferiores que no llegan a rebosar. Una mano coge un ramo de lotos de los que un tallo asciende y termina en una flor en la

parte superior de la carta, de la cual mana un agua clara que llena las dos copas superiores. Hay dos hojas que, por el centro, apuntan a derecha e izquierda respectivamente, forman-do junto con el tallo algo así como una cruz entre las cuatro copas. La Luna y Cáncer arriba y abajo.

Exito o placer tocando a su fin. Un período estacionario de felicidad que puede que continue o no. No indica matrimonio y amor tanto como lo hacía el símbolo anterior. Es un símbolo demasiado pasivo como para representar felicidad completa y perfecta. Rapidez, persecución y caza. Adquisición mediante disputa; a veces injusticia. Hay implicados algunos impedimentos para el placer.

Chesed de Heh. (Recepción de placer, pero acompañado de ligeras molestias y ansiedades. Placer y triunfo mezclados). Rigen Hayayel y Mevamayah.

NOTA

Aquí termina la descripción de las 36 cartas menores, atribuidas a los 36 Decanatos del Zodíaco. Aunque se han relacionado los Angeles del Schem ha-Mephoresch con los Decanatos, su dominio es mucho más exaltado, extendido e importante de lo que esto, a primera vista, implica. En todo el trabajo no sólo me he dedicado a transcribir el simbolismo, sino que lo he probado, estudiado, comparado y examinado clarividentemente y por otros métodos. Los resultados obtenidos me han demostrado *lo absolutamente* correcto que es el simbolismo del Libro T. y lo exactamente que representa a las Fuerzas ocultas del Universo.

S. RIOGHAIL MA DHREAM. 186

ADIVINACION CON TAROT

Esta forma de Adivinación es aplicable especialmente a cuestiones relativas a los sucesos de la vida material diaria.

Consiste, en esencia, en un modo de colocar las cartas basado en el esquema del dominio de los Símbolos del Tarot. Cuanto más rígidamente en armonía con el esquema del Universo sea una forma de adivinación, tanto más correctas y fide-dignas serán las respuestas dadas al consultante. Ello es debido a que entonces, y solo entonces, se establece un vínculo firme, un lazo de unión, entre ella y las fuerzas Ocultas de la Naturaleza. En el momento en que deja de observarse la correspondencia correcta de los Símbolos empleados, este vínculo construido entre ellos y las fuerzas Ocultas internas se debilita y en algunos casos se rompe. Esta es la razón por la que, a veces, el mismo método de Adivinación da una respuesta correcta y otras falsa, y otras veces parcialmente verdadera y parcialmente falsa; porque, o bien las correspondencias no se siguen rígidamente, o bien son usadas por una persona ignorante y no iniciada.

Así debe el Adivino emprender la Adivinación: con una mente clara y libre de prejuicios, a salvo de la ira, del miedo o del amor, y con un conocimiento suficiente de las correspondencias de los símbolos a emplear. Debe también estar preparado para usar sus facultades de intuición y clarividencia siempre que sea necesario, y debe evitar, tanto como sea posible, una decisión tortuosa o cogida por los pelos. No es bueno tampoco adivinar *repetidamente* respecto al mismo asunto; y el Adivino debe darse cuenta de que incluso las fuerzas materiales ocultas no actúan como instrumentos de la ciega fatalidad, sino de acuerdo con la voluntad de los poderes más espirituales que están detrás de ellas.

Puede ser aconsejable que el Adivino vista sus insignias y que haga sobre el mazo de cartas algún hexagrama o pentagra-

ma de invocación, ya sea con la mano o con algún arma mágica apropiada. E incluso, en algunos casos, se podrá invocar a algún tipo de fuerza elemental consonante con la materia para que ayude en la adivinación.

No debe olvidarse que al trabajar con las armas mágicas menores, las cuatro deben estar presentes aunque sólo se use una de ellas. En caso contrario, dicha arma otorgaría una fuerza indebida al palo del Elemento invocado, y en lugar de ser una ayuda, será un elemento perturbador en la lectura.

(He aquí una fórmula que puede ayudar a conseguir la concentración necesaria y a construir un vínculo entre el Adivino y las inteligencias del Tarot: se sostiene el mazo en la mano izquierda y con la derecha se coje la Vara o algún instrumento menor. Se dice lo siguiente: "En el Nombre divino IAO, yo te invoco, Gran Angel HRU que presides sobre las operaciones de esta Sabiduría Secreta. Extiende invisiblemente tu mano sobre estas cartas consagradas del arte, para que mediante ellas llegue al verdadero conocimiento de las cosas ocultas, para gloria del Nombre inefable. Amen". —I.R.)

LA APERTURA DE LA LLAVE

El método de Adivinación llamado "La Apertura de la Llave" consiste en cinco sucesivas mesas o echadas, una vez bien barajadas las cartas, *y* habiendo cortado en el primer *y* en el cuarto caso según un procedimiento específico. Estas cinco operaciones responden respectivamente a los siguientes Dominios: la Primera al Dominio de las Cuatro Princesas bajo la presidencia de los Cuatro Ases; la Segunda al de los Reyes, Reinas y Príncipes, referidos a las Doce Casas; la Tercera al de los Doce Arcanos referidos a los Signos; la Cuarta al de las cartas menores que responden a los 36 Decanatos; la Quinta y última al gobierno de las Sephiroth en los Dominios Celestes. Son, así, cinco operaciones distintas, consecutivamente ejecutadas en el modo de Operación llamado "La Apertura de la Llave", el cual, como ya se ha dicho, se aplica especialmen-

te a los eventos de la vida diaria. El primero de los métodos manifiesta la apertura de la materia tal y como está en ese momento. El segundo, tercero y cuarto, su desarrollo subsiguiente, y el quinto su terminación.

Antes de dar comienzo a la Adivinación propiamente di-cha, hay que elegir una de las cartas cortesanas para que actue como representante o significador del consultante. Dicha carta debe responder lo más exactamente posible a la descripción del mismo.

Los BASTOS representan generalmente a personas muy rubias o pelirrojas, con una tez clara.

Las COPAS generalmente a personas moderadamente rubias.

Las ESPADAS generalmente a personas morenas.

Los PENTACULOS generalmente a personas muy os-oscuras.

REYES — Generalmente hombres.

REINAS - Generalmente mujeres.

PRINCIPES (CABALLEROS) — Generalmente hombres jóvenes.

PRINCESAS (SOTAS) - Generalmente mujeres jóvenes.

En la lectura de las cartas, las Reinas y los Príncipes representan casi siempre a personas conectadas con la materia en consideración. Los Reyes, si miran en *contra* de la dirección de la lectura, es decir, como yendo a su encuentro, representan la llegada de una persona o de un suceso (o de una fase de un suceso), pero si miran *a favor de* la dirección de la lectura, representan la partida de una persona, o la terminación, o mengua, de algún suceso.

Las Princesas (Sotas) si miran *a favor de* la dirección de la lectura indican que la opinión general están en armonía con la materia y la aprueba; al revés si miran *en contra de* la dirección de la lectura.

Si se hace la Adivinación para alguien que no está presente, y cuya descripción general el Adivino ignora, éste puede seleccionar el significador cortando el mazo y seleccionando

una de las cartas cortesanas del palo que aparezca, por supuesto pensando asiduamente en la persona durante el proceso.

Es mucho mejor que sea el propio *Consultante* el que baraje y corte las cartas, pero si hubiera de hacerlo el Adivino, éste debe hacerlo pensando asiduamente en el consultante o en la persona sobre quien la Adivinación versa. En todos los casos, mientras se baraja y se corta, la persona que lo hace ha de *pensar concentradamente* en la materia entre manos. Si al cortar sucediera que se hace un corte falso, es decir, que una o más cartas caen en el proceso, hay que barajar de nuevo y cortar nítidamente, porque si no es muy probable que la res-puesta no sea fidedigna.

(Nota: si la materia es de importancia capital, se deben esperar doce horas antes de barajar de nuevo.)

Si al colocar las cartas alguna aparece invertida, debe dejarse así, ya que si se volviera a su posición se alteraría la dirección en la que está mirando. Por lo demás, una carta tiene el mismo significado tanto si aparece derecha como si aparece invertida, así que no debe prestarse mayor atención a esa circunstancia.

No se debe interferir con el orden en el que aparecen las cartas. Una vez extendidas, el *punto de partida* para la lectura es el *Significador del Consultante, y* a partir de él se procede contando cierto número de cartas *en la dirección* en la que está mirando la cara de la carta cortesana elegida como significador del Consultante.

El modo de contar es como sigue, tomando como número 1 la carta desde la que se empieza:

Desde cada As — Cinco cartas (espíritu y cuatro elementos).
Princesa (Sota) — Siete cartas (siete palacios de Malkuth).
Rey, Reina, Príncipe — Cuatro cartas, (letras del Tetra-grammaton).
Cartas menores — Su propio número (una Sephirah).

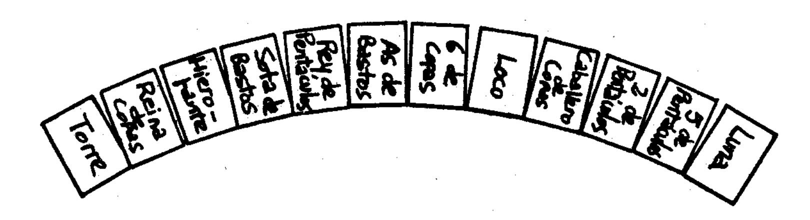
Arcanos de la *Alepb, Mem, Shin* — Tres cartas (número de letras Madres).

Arcanos de las *letras dobles* — Nueve cartas (números de planetas más Caput y Cauda Draconis).

Arcanos de las *letras simples* — Doce (número de los Signos).

La cuenta continua hasta que uno llega a una carta que ya ha sido leída.

Por ejemplo, supongamos que el significador es la *Reina de Copas, y* que ella está mirando hacia la izquierda. Leeríamos como sigue: Reina de Copas - una mujer rubia (clara en general); cortando cuatro llegamos al Cinco de Pentáculos, es decir, "Pérdida monetaria", *y* como tiene a un lado la Luna *y* al otro una carta de Pentáculos, se interpreta como que la pérdida es mediante algún tipo de engaño en asuntos de negocios. Contamos ahora 5, el número de la carta, a partir del 5 de Pentáculos y llegamos al 6 de Copas. "Exito". Pero como tiene a un lado al Loco, y al otro al As de Bastos, esté éxito no será grande debido a una conducta imprudente. Contamos luego seis desde el 6 de Copas yendo todavía en la misma dirección, lo que nos trae de nuevo a la Reina de Copas, una carta que ya hemos leído, así que terminamos.



SIGNIFICADOR – REINA DE COPAS

En síntesis, la lectura podría ser: "Una mujer más bien rubia ha perdido dinero por algún tipo de engaño en algún negocio y, aunque de nuevo está empezando a triunfar, el éxito puede estropearse por una conducta imprudente por su parte por la cual ella misma tendrá que dar las gracias".

Si el significador fuera la Sota de Bastos, y estuviera mirando hacia la derecha, contaríamos siete hasta el 2 de Pentáculos, luego dos hasta el 5 de Pentáculos, luego 5 hasta el Hierofante, doce desde él hasta la Reina de Copas, cuatro desde ella hasta el Rey de Pentáculos, luego cuatro hasta el Loco, y desde él tres hasta el 2 de Pentáculos, en donde pararíamos habiendo ya leído dicha carta. "Una mujer joven está haciendo algún tipo de cambio en su negocio, el cual le acarrea pérdida de dinero debido a algún engaño por parte de una mujer rubia y de un hombre moreno cuyo disparatado consejo ha llevado al cambio." A continuación, las cartas deben ponerse dos a dos empezando desde cada extremo, como a continuación se muestra: Luna y Torre, "se descubre el engaño"; 3 de Pentáculos y Reina de Copas, "por parte de la persona que ha acarreado la pérdida"; 2 de Oros y Hierofante, "aconsejando el cambio". Caballero de Copas y Sota de Bastos, "porque la mujer topa con un hombre mayor." Rey de Oros y Loco, "que contrarresta el disparatado consejo dado por el hombre moreno." As de Bastos y 6 de Copas, "y ella en consecuencia tiene mejor fortuna, aunque sólo por una dosis de energía y duro trabajo."

A continuación se explica el método de Adivinación llama-do "La Apertura de la Llave". Para instrucción del A.M.Z. se adjunta un ejemplo cuidadosamente desarrollado a través de los cinco estadios. Se usa el mazo completo de 78 cartas.

PRIMERA OPERACION

Representando la Apertura de la Cuestión

Una vez elegido el Significador, el consultante baraja las cartas, concentrándose intensamente en la materia a considerar. A continuación pone las cartas delante de él en un único montón y mirando hacía abajo. Este montón simboliza el Nombre YHVH que ahora va a ser separado en sus letras componentes. El consultante entonces corta tan por la mitad como su ojo pueda discernir y coloca la mitad superior a la derecha de la inferior. La primera representa a la parte YH y la

segunda a la VH. Cortará de nuevo el montón, y colocará la mitad superior a la derecha de la inferior. La primera representará la Y y la segunda la H restante. Ahora cortará el montón de la izquierda, representando su parte superior a la V y la inferior a la H (final). Se tendrán entonces cuatro paquetes casi iguales de tamaño y que de derecha a izquierda responden al nombre YHVH—rnr r bajo la presidencia de las Cuatro Princesas (Sotas) y, a través de ellas, de las cuatro fuerzas radicales (Ases). Los cuatro paquetes se ponen entonces boca arriba sin alterar su posición relativa y, como una indicación general de la materia, puede leerse el significado de las cuatro cartas que aparecen a la vista y que antes eran las de abajo de cada montón). A continuación se examina cada montón para averiguar en cuál está el Significador del Consultante, con cuidado de no alterar el orden de las Cartas. Se retiene el paquete que contenga al significador y los otros tres se apartan a un lado pues no van a usarse más en esta operación (lectura). Nótese cuidadosamente a cuál de las Cuatro letras corresponde el montón que contiene el Significador del Consultante. Si es a la Y y a los Bastos, significa energía y contienda. Si a la H y a las Copas, placer. Si a la V y a las Espadas, enfermedad y dificultades. Si a la H final y a los Pentáculos, negocios y dinero. A continuación se toma este montón y se extiende boca arriba en forma de herradura y se lee su significado como se ha descrito (contaren la dirección en la que el Significador mira). Primero contando cierto número de cartas hasta que uno cae en una ya leída previamente. Después apareando en sucesión las simétricas empezando por los extremos de la herradura. (El Significador también cuenta).

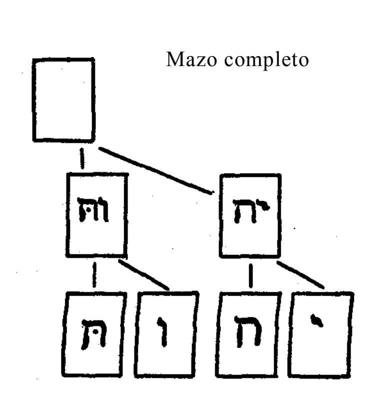
Antes de empezar a contar desde el Significador, el Adivino debe notar qué palo predomina en el número de cartas. Si hay mayoría de Bastos significará energía, disputa, oposición. De Copas, placer y diversión. De Espadas, tristezas y problemas, a veces enfermedad y muerte. De Pentáculos, negocios, dinero, posesión, etc. Además, debe notarse si en las cartas expuestas hay tres o cuatro cartas iguales de algún tipo, 3 Ases, 4 cincos, etc. El significado de dichas ocurrencias se da

en una tabla posterior. Una mayoría de Arcanos indica la presencia de fuerzas más allá del propio control.

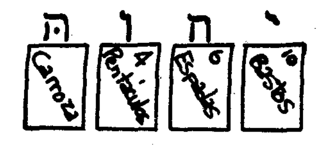
EJEMPLO

Supongamos que un hombre joven hace la siguiente pregunta: "¿Triunfaré en las cosas que ahora llevo entre manos?" Su tez es clara y su pelo castaño claro. El Adivino elige el Príncipe de Copas* como significador (si se hubiese tratado de un hombre mayor habría elegido el Rey del mismo palo) y pide al Consultante que baraje cuidadosamente el mazo y lo ponga en la mesa boca abajo delante de sí. Luego le indica que corte tan por el centro como sea posible y que coloque la mitad superior bien ala derecha, que corte cada uno de los dos montones también por el centro y que ponga cada una de las mitades superiores junto a las inferiores respectivas y a su derecha. Resultarán cuatro paquetes de dimensiones practicamente iguales.

El que corta siempre lo hace hacia su propia derecha.



Estos cuatro montones se vuelven entonces y aparecen tal como se muestra, por lo que respecta a las cuatro cartas inferiores.



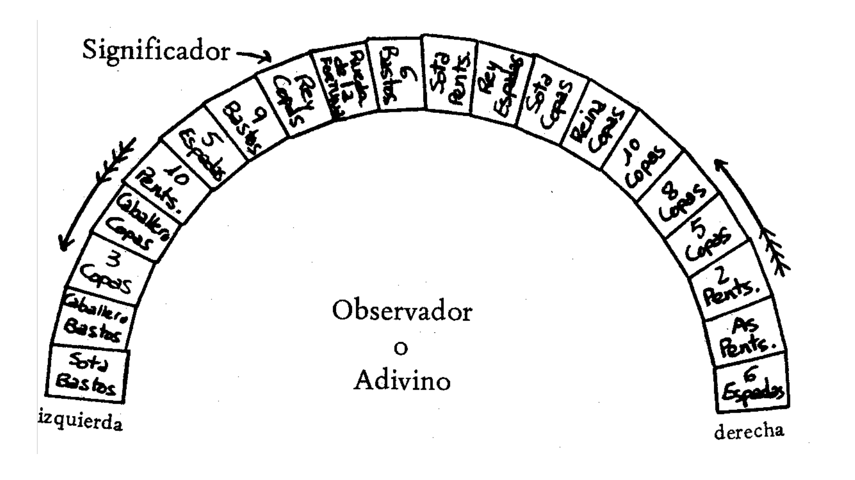
Aquí, el 10 de Bastos es fuerte porque aparece en el lugar de la Yod que gobierna Bastos-Fuego. El Seis de Espadas es

* A partir de aquí hay cierta confusión debido a un cambio de lenguaje del cual el lector no es **advertido.** Si bien aquí se elige el Príncipe de Copas como Significador porque el consultante es un hombre joven (Príncipes = Tiphareth y Reyes = Chokmah), en el dibujo y en el desarrollo posterior se habla del Signi**ficador** como el Rey de Copas (Reyes = Tiphareth y **Caballeros = Chokmah).** Es decir, se usan dos **nomenclaturas** diferentes: por una parte Caballero, Reina, Rey y Sota, y por otra Rey, Reina, Príncipe y Princesa. En el ejemplo se ha pasado de la **segunda** a la primera *(N. **del** T.)*

moderadamente fuerte, estando en el lugar de la Heh que rige Copas—Agua, que es un elemento no hostil ni contrario al Aire; El 4 de Pentáculos es débil porque está en el lugar de la Vau que rige el elemento contrario a la Tierra, o sea, el Aire; y la Carroza-Cáncer, un signo acuático, es bastante fuerte, estando en el lugar de la Heh final, la cual rige la Tierra, un ele-mento amigo del Agua.

El Adivino lee entonces, como un preliminar, estas cuatro Cartas: "El Consultante trabaja muy duro y gana poco dinero, pero las cosas están empezando a mejorar." Porque el 10 de Bastos muestra crueldad, aspereza, etc., el 6 de Espadas trabajo, el 4 de Pentáculos ganancia monetaria, y la Carroza éxito.

El Adivino examina a continuación los Cuatro Montones para ver en cuál cae el Significador. Resulta estar en el 6 de Espadas. Este es el lugar de la letra Heh que representa placer y rige las Copas. De momento éste es un buen augurio, ya que indica sociedad y diversión. Este montón es retenido para una lectura posterior, y los otros tres se apartan, ya que no influyen en la pregunta. Supongamos que este paquete consta de 20 cartas y que están en el orden que se indica. El Adivino las extiende en forma de herradura:



El palo de Copas predomina claramente —placer, visitas a amigos, hacer el amor, etc. Hay 3 Sotas, lo que indica la socie-

dad de los jóvenes. De lo cual el Adivino lee que al Consultan-te le gustan las jóvenes y el flirteo: No hay ningún otro con-junto de tres o cuatro cartas iguales de ningún tipo, y el Adivino procede contando a partir del Significador, cuya cara mira hacia el 9 de Bastos.

La cuenta procede entonces en la dirección de la flecha, de la siguiente manera: cuatro desde el Rey de Copas, el 10 de Pentáculos. Diez a partir de éste, el 8 de Copas. Ocho a partir de él, la Rueda de la Fortuna. Nueve a partir de ésta, la So-ta de Bastos. Siete desde ésta, el 10 de Copas. Diez a partir de él, el 5 de Bastos. Cinco desde él, el Caballero de Bastos. Cuatro a partir de él, el As de Pentáculos. Cinco desde él, el 10 de Copas. Y como esta carta *ya ha* sido leída, esta parte de la operación termina aquí.

En la lectura, tal como se ejemplifica después, una carta es modificada por las dos adyacentes; caso de ser una carta final, como el 6 de Espadas, no sólo será modificada por la carta siguiente, el As de Pentáculos, sino también por la del otro. extremo de la figura, la Sota de Bastos.

Si estas cartas vecinas son de un elemento opuesto al de ella misma, tenderán a debilitar y a neutralizar su fuerza; pero si sólo es de un elemento contrario, siendo la otra de naturaleza armónica, el hecho no tiene tanta importancia. Todo ello se explica después en las reglas tabuladas. El Rey de Copas está entre el 9 de Bastos y la Rueda de la Fortuna, ambas cartas de naturaleza fogosa, y por tanto contraria a la de las Copas que es el Agua, lo cual nos muestra que el Consultante tiende a carecer de perseverancia y de energía. 10 de Pentáculos, "Su negocio empezará a prosperar", 8 de Copas, "pero, sin embargo, perderá interés en él por su amor a los placeres y a las relaciones (sugerido por el 8 de copas con cartas del mismo palo a ambos lados). Rueda de la Fortuna, "y aunque su fortuna está cambiando para mejor", Sota de Bastos (Caballero de Bastos a un lado y al otro seis de Espadas), "se muestra sin embargo inquieto debido a su enamoramiento de una chi-ca bonita *y* alegre de pelo castaño *y* tez clara a quien ha cono-

cico recientemente (mostrado por el Caballero de Bastos mirando en dirección contraria al curso de la lectura.) 10 de Copas, "Su galanteo es en principio bien recibido", 5 de Espadas, "pero ciertas informaciones calumniosas y chismorreos (no ca-rentes por completo de fundamento) llegan a conocimiento de ella". As de Pentaéulos, "aunque su creciente prosperidad en los negocios", 10 de Copas, "la ha llevado a mirarle con favor."

Acto seguido, el Adivino aparea las cartas equidistantes de los extremos de la herradura, de la siguiente manera:

Sota de Bastos
6 de Espadas "Ella se torna inquieta por ello". Caballero de Bastos "Y él empieza a abandonar su negocio,
As de Pentáculos que sin embargo va francamente bien."
3 de Copas "Pero lo deja a un lado por los place-
As de Pentáculos res."
Caballero de Copas "La consecuencia es que se rompe su
5 de Copas compromiso, y ello es sugerido en que el Caballero está mirando en dirección contraria."
10 de Pentáculos "Mas todavía su negocio marcha muy
8 de Copas bien, aunque él va perdiendo interés en él."
5 de Espadas "El asunto es objeto de mucho chis-
10 de Copas morreo."
9 de Bastos Estas dos cartas de palos opuestos son,
Reina de Copas por consiguiente, poco importantes. "En su círculo de amigos."
Rey de Copas "Además, él empieza aprestar atención
Sota de Copas a otra chica de una tez no tan clara." Rueda de la Fortuna "que, sin embargo, prefiere a un hom-
Rey de Espadas bre moreno que es muy admirado por el sexo débil (indicado por su ubica-ción entre dos Sotas y una Reina)."
6 de Bastos "pero él ya ha conseguido el afecto de

Sota de Pentáculos una chica muy morena pero de ojos azules"

(Esta descripción se obtiene mezclando los efectos de los Bastos con los Pentáculos.)

Esto concluye la lectura de la Primera Operación, la cual puede resumirse así:

"El Consultante es un joven bien parecido que trabaja muy duro, aunque las cosas le están empezando a mejorar. Le encanta la sociedad y visitar a las amistades. Tiende a carecer de perseverancia y energía, aunque, no obstante, sus negocios y transacciones monetarias están empezando a prosperar. Pero él perderá interés en ellos debido a su amor por los placeres y las relaciones, y aunque su fortuna está cambiando para mejor, experimenta una gran ansiedad por sus amoríos por una chica bonita y alegre de pelo castaño (ave-llana) y tez clara a quien acaba de conocer. Sus galanteos son al principio bien recibidos, pero ciertas historias calumniosas y chismorreos, no sin algún fundamento, llegan a conocimiento de ella, aunque su creciente prosperidad económica la ha llevado a mirarle con favor. Ella se toma ansiosa por ello y él empieza a descuidar sus negocios que, sin embargo, están yendo muy bien, pero él los abandona en busca de diversión y placeres."

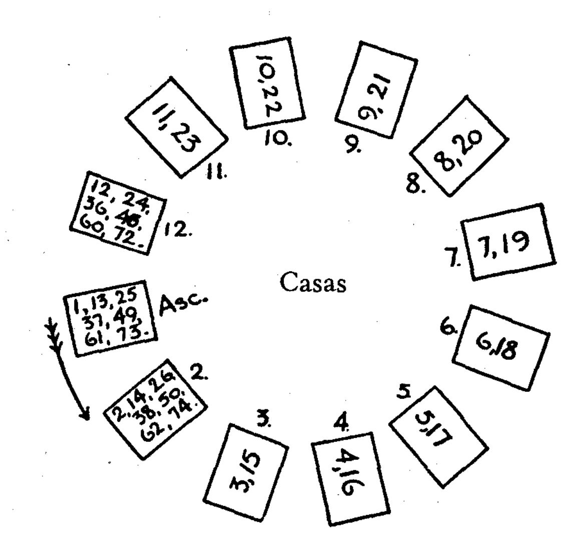
"La consecuencia de todo ello es que el compromiso se rompe. Todavía los negocios le marchan bien aunque él ha perdido interés en ellos. Todo el asunto es objeto de mucho chismorreo en su mutuo círculo de amigos. (Una de las principales culpables de dicha actitud es una mujer clara de mediana edad representada por la Reina de Copas.) El, sin embargo, pronto empieza a prestar atención a otra chica de tez no tan clara. Ella, sin embargo, prefiere a un joven moreno que es en general muy admirado por el sexo débil, pero él ya ha ganado el afecto de una mujer joven muy morena pero de ojos azules."

SEGUNDA OPERACION

(Representando el desarrollo de la Materia.)

El Consultante baraja de nuevo cuidadosamente y pone el Mazo de cartas en la mesa boca abajo, pero esta vez *no* corta. El Adivino toma el Mazo y las reparte una a una formando 12 montones en círculo, boca abajo, como se muestra en el cha-grama. (Dar y leer en el orden de las Casas, en dirección contraria al movimiento del Sol.) Así pues, el primer montón que corresponde al Ascendente consistirá en las cartas 1ª, 13ª, 25ª, 37ª,49ª, 61ª y 73ª, y así sucesivamente.

La Operación está presidida por las Cartas Cortesanas, cuyo dominio Celeste está comprendido entre el de las 4 Sotas y el de los Arcanos que corresponden a los 12 Signos del Zodíaco. Tal como se muestra, el conjunto corresponde a las 12 Casas Astrológicas del Cielo. Sin alterar el orden relativo de los montones ni el de las cartas de cada montón, el Adivino los examina uno a uno hasta que averigua cuál contiene el Significador. Este montón es apartado para su lectura, notando cuidadosamente a cuál casa astrológica corresponde. Los de-más se recogen y se apartan, ya que no se van a usar en lo que sigue.



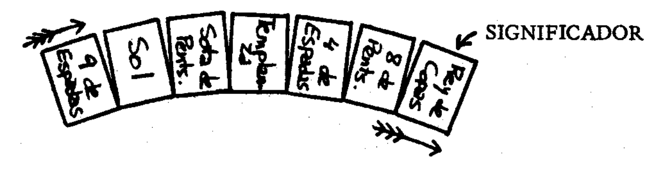
Igual que antes, el Adivino lee el montón que contiene al Significador extendiéndolo en forma de herradura, interpretando las cartas que van correspondiendo en la cuenta que empieza en el Significador y se hace en la dirección hacia la que apunta la cara del mismo, y después emparejando las cartas cuyas posiciones son simétricas, empezando por los extremos de la herradura. Es muy poco probable que en un montón tan pequeño haya 3 o 4 cartas de igual tipo, pero caso de que ocurriera, el Adivino toma nota y también observa cual es el palo que predomina.

Sigo ahora con el ejemplo que comenzó en la operación anterior. Debo hacer la observación de que se trata de un caso de mi pura invención y por supuesto no contenido en el Libro T, en el cual sólo se explica el modo de trabajar. He elegido a propósito una pregunta corriente, trivial y referida a lo material (S.R.M.D.)

EJEMPLO

(Cont.)

Supongamos que el Consultante ha barajado cuidadosamente las cartas sin dejar de pensar en sus asuntos, y que el Adivino las ha colocado circularmente en 12 mo ntones, como se dijo antes. El paquete que contiene al Significador está situado en el Ascendente, y contiene las siguientes cartas en el orden que se indica:



Este modo de lectura muestra que, como el Significador está en el Ascendente, todo estará fundamentalmente relacionado con el modo de vida del Consultante en esta circunstancia.

La carta del Significador aparece derecha, mientras que en la lectura anterior estaba invertida, y mira hacia el 9 de Es

padas, lo que marca la dirección en la que la lectura se desarrolla, contando de la siguiente manera: 4 desde el Rey de Copas—Sota de Oros; 7 desde ella—Sol; 9 desde él—Sota de Pentáculos, terminando la cuenta.

Rey de Copas	"El Consultante se siente infeliz" (está mirando el 9 de Espadas) "y conoce a Sota
de Pentáculos	la chica de pelo negro y ojos azules de quien el joven moreno (su rival) está enamorado.
Sol	Ella tiene buen gusto y es de buenas maneras, y espera poder llevar a cabo sus deseos, es decir, casarse con el hombre moreno de quien la chica de clara tez, a la que el Consultante ha transferido sus atenciones, está ahora enamorada.
Sota de Pentáculos	Porque ella está empezando a sentirse aprehensiva respecto a sus esperanzas y en consecuencia se muestra celosa.

Emparejando las cartas simétricas entre sí desde los extremos de la herradura, el Adivino continua:

Rey de Copas	"El Consultante está ansiosoysu salud
9 de Espadas	empieza a sufrir."
8 de Pentáculos	"Pero espera triunfar, en última instan-
Sol	cia, manejando bien la situación."
4 de Espadas	"Se esfuerzapor consiguiente en hacer-
Sota de Pentáculos	se amigo de la chica morena".
Templanza	"Y espera ver al final sus deseos satis-fechos por mediación de ella". (lo que se indica por el hecho de que la última carta está sola.)

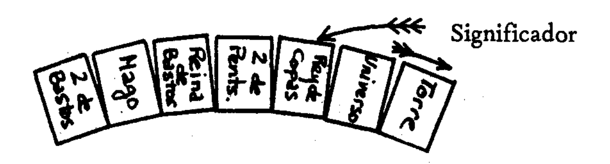
TERCERA OPERACION

(Continuando con el Desarrollo de la Cuestión)

El Consultante baraja de nuevo mientras que piensa concentradamente en sus asuntos. El mazo no se corta. El Adivino distribuye las cartas en 12 montones en exactamente el mismo modo que en la Segunda Operación. Sólo que en lugar de estar referidos alas 12 Casas Astrológicas, los 12 montones están ahora bajo la presidencia de los Doce Arcanos del Tarot que corresponden abs o 1 2 Signos del Zodíaco. El primer montón al Emperador-Aries, el segundo al Hierofante-Tauro, el tercero a los Amantes-Géminis, y así sucesivamente. Como en el caso anterior, el Adivino considera para ser leído el montón que contiene al significador y rechaza los demás. También considera el Significado del Arcano correspondiente al Signo del Zodíaco del montón seleccionado. Extiende las cartas en forma de herradura, exactamente como antes. Continuo con el ejemplo:

EJEMPLO

Supongamos que el montón del Rey de Copas es el que corresponde al Hierofante-Tauro, y que consiste en las cartas que se indican en la figura:



Puesto que los Arcanos están en mayoría, queda asumido que las fuerzas activas dejan de estar bajo control del Consultante. La lectura procede según el orden de cuenta acostumbrado, tal como sigue: Rey de Copas—2 de Bastos; Mago—Reina de Bastos; Universo—Torre; 2 de Bastos de nuevo. Puede mencionarse aquí que, suponiendo que el montón consistiera en seis cartas y el significador fuera una Sota, tras contar 7

volveríamos a la Sota de nuevo, y esto significaría que el Consultante actúa en este punto de la cuestión según sus propias ideas, y que no dejará que su línea de acción sea influida por la opinión de otros. La lectura luego continuará emparejando las cartas como siempre.

Rey de Copas Dos de Bastos	"Aunque ansioso respecto a varias cosas, él (el Consultante) está empezando a cosechar ciertos triunfos mediante es-ta línea de acción."
Mago Reina de Bastos	"que parece ser con mucho la mejor. Pero la mujer mayor (la que puso en circulación los chismes y estaba representada por la Reina de Copas en la 1ª Operación) que es una liante y una chismosa".
Universo-Torre 2 de Bastos	"de nuevo estropea todo porque ella desea tener influencia sobre el propio Consultante".

Emparejando las cartas, el Adivino procede:

2 de Bastos Torre	"su influencia, astutamente ejercida, trae consigo una ruptura completa de la situación".
Universo Mago	"toda la cuestión se llena de trampas y de un ambiente de fascinación y encanto".
Reina de Bastos Rey de Copas	"y ella le dedica a él una gran cantidad de atención y de simpatía".
2 de Pentáculos	"lo que favorece a sus planes, provocando una amistad entre ellos".

CUARTA OPERACION

(El desarrollo ulterior de la Cuestión)

Como antes, se le dan instrucciones al Consultante para que baraje las cartas y las ponga sobre la mesa, pero sin *contar.*

El Adivino coge el paquete, lo pone boca arriba y lo exa-

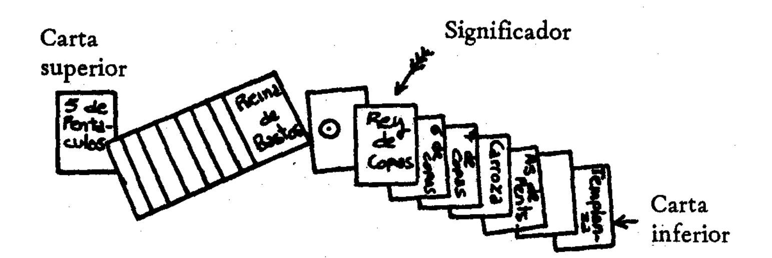
mina, con cuidado de no alterar el orden de las cartas, hasta que encuentra al Significador; corta entonces por este punto, es decir, toma el Significador y las cartas que éste tenía deba jo, y las coloca encima del resto, poniendo el paquete boca abajo. de nuevo, ya dispuesto para la exposición de las cartas. (Mucho cuidado en este punto: S.A.)

El resultado de la Operación es que el Significador es ahora la carta de arriba del mazo. El Adivino toma entonces el Significador y lo pone boca arriba en el centro de la mesa, y a continuación los 36 Decanatos —las 36 cartas siguientes— formando un círculo alrededor de él, lo que responde a los 36 Decanatos del Zodíaco y sirve para dar indicaciones respecto al desarrollo ulterior de la Cuestión. El orden y la dirección de colocación son los mismos que con los 12 montones de las dos operaciones anteriores.

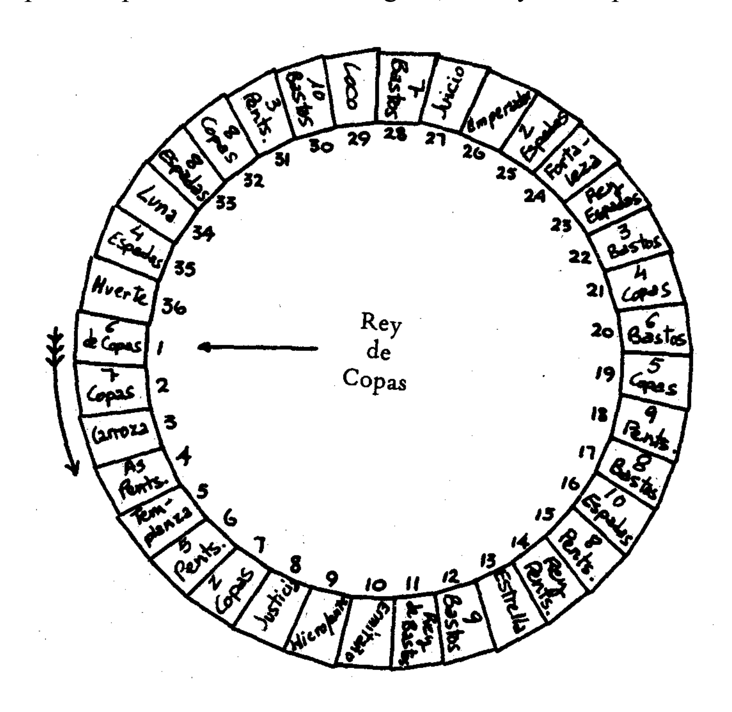
La lectura proceae según la misma forma de contar, pero en vez de empezar por el Significador mismo, se hace por la primera carta de las 36, y siempre se sigue la dirección de colocación de las cartas. Se toma nota de cuál es el palo que predomina y de si hay 3 o 4 cartas del mismo tipo. Cuando se ha terminado la lectura por el procedimiento de contar, las cartas son emparejadas: la 1ª y la 36ª, la 2ª y la 35ª, la 3ª y la 34a, etc., puestas sucesivamente en orden encima del Significador. Sigo ahora con el ejemplo que estamos estudiando:

EJEMPLO

Supongamos que el Consultante ha barajado las cartas y que el Adivino, tras coger el paquete, lo pone boca arriba, resultando que la carta de abajo era la Templanza. Empieza a pasar hasta que llega al Significador. Sea, por ejemplo, la siguiente disposición:



Toma entonces las cartas comprendidas entre el Rey de Copas y la Templanza, ambas inclusive, y las coloca encima (o detrás, S.A.) del 5 de Pentáculos, con cuidado de no alterar su orden relativo. El resultado es el de haber cortado el mazo por entre la Reina de Bastos y el Rey de Copas, y, por supuesto, cuando las cartas se tornan boca abajo para empezar a construir la figura, el Rey de Copas será necesa-



riamente la carta superior justo encima del 5 de Pentáculos, que era la carta que inicialmente. estaba la primera. El Adivino toma ahora la carta superior, el Significador, y la coloca boca arriba en el centro; a continuación dispone boca arriba las 36 cartas siguientes en sucesión, formando un círculo, según se muestra en el Diagrama de la página

Supongamos la figura que en ella se indica. En esta forma de operación la lectura procede siempre en la misma dirección en que se han distribuido las cartas, empezando por la primera colocada.

Vemos que han aparecido 12 de 22 Arcanos Mayores; hay 7 de Bastos, 7 de Copas, 5 de Espadas, 6 de Pentáculos: total 37 incluyendo el Significador. La preponderancia de Arcanos indica la acción de "Influencias por encima del control del Consultante". Hay cuatro Príncipes (Reyes) — "Encuentros con personas influyentes," y cuatro Ochos "Muchas noticias y correspondencias".

La cuenta procede como sigue desde la carta n? 1: Rey de Copas — Seis de Copas — 5 Pentáculos — Ermitaño — 4 Copas — Fortaleza — 4 de Espadas — 7 de Copas — Justicia — 5 de Copas — Rey de Espadas — Emperador — 6 de Copas de nuevo.

Rey de Copas "El amor del Consultante por la vida
6 de Copas placentera."
5 de Pentáculos "le acarrea pérdidas monetarias y en los negocios".
Ermitaño "y se ve forzado a ser más prudente".
4 de Copas "y a no cultivar tanto las relaciones sociales, lo que ya ha ocasionado ansiedad (indicado por el 4 de Copas entre 2 de Bastos, elemento contrario de efecto debilitante sobre esta carta)".
Fortaleza "Trabaja más asiduamente."
4 de Espadas "y empieza a mejorar."
7 de Copas "Pero no tiene en su naturaleza suficiente- energía para persistir en el trabajo durante un tiempo prolongado". Justicia "y el efecto retributivo de ello es"

5 de Copas	"que pierde a sus amigos."
Rey de Bastos	"Y su rival anterior, aunque es más bien una persona vana, tiene energía y trabaja duro".
Emperador	"le reemplaza en popularidad y es-
6 de Copas	tima".

Colocando las cartas en parejas, el Adivino continua:

Rey de Copas	"El Consultante pierde placer en con-
Muerte	secuencia".
6 de Copas	
4 de Espadas	"y se torna aún menos energético que
7 de Copas	antes, y más ansioso por la vida placentera que antes".
Luna	"Cayendo en la tentación de la ociosi-
Carroza	dad y de la vanidad por medio del fraude".
8 de Espadas	"Desfalca el dinero de su jefe, y ve la
As de Pentáculos	prisión mirándole cara a cara."
8 de Copas	"El resultado es la pérdida del buen
Templanza	nombre."
3 de Pentáculos	"y de la confianza de que gozaba".
5 de Pentáculos	
10 de Bastos	"Sus antiguos amigos y admiradores le
2 de Copas	dan la espalda con desdén".
Loco	"y el resultado de su estupidez es que
Justicia	le arrestan y le llevan a juicio".
7 de Bastos	"La decisión es adversa."
Hierofante	
Juicio	"y la sentencia en contra es muy justa".
Ermitaño	
Emperador	"Pero su jefe, aunque severo, es un
Rey de Bastos	hombre de buen corazón,"
2 de Espadas	"y le ofrece el volverle a emplear y ol-
9 de Espadas	vidar el pasado".
Estrella	"esperando que todo le haya servido
Fortaleza	de lección,"
Rey de Espadas	"y le hace ver que su rival"

Rey de Oros	
3 de Bastos 8 de Pentáculos	"aunque quizá peque de vanidad, es sin embargo un trabajador duro y un buen hombre de negocios".
4 de Copas 10 de Espadas	"El Consultante en consecuencia, decide abandonar por completo su modo de vida anterior, que le ha llevado casi al borde de la ruina, y se convierte en una persona cabal".
8 de Bastos 6 de Bastos	"Después de lo cual recibe inesperadamente un rápido mensaje que le llena de alegría".
3 de Copas 9 de Oros	"el cual le dice que tras la pérdida de un pariente ha heredado."

Esto concluye la Cuarta Operación.

El Adivino necesitará siempre usar su intuición, y a veces tendrá que clarividentemente "pasar a través de una carta" de dudoso significado. Así, en el ejemplo expuesto, ésta es la circunstancia de las cartas de la Luna, de la Carroza, del 8 de Espadas y del As de Pentáculos, las cuales van seguidas de otras cartas confirmativas que justifican el significado negativo atribuido a ellas.

QUINTA OPERACION *(Conclusión de la Materia)*

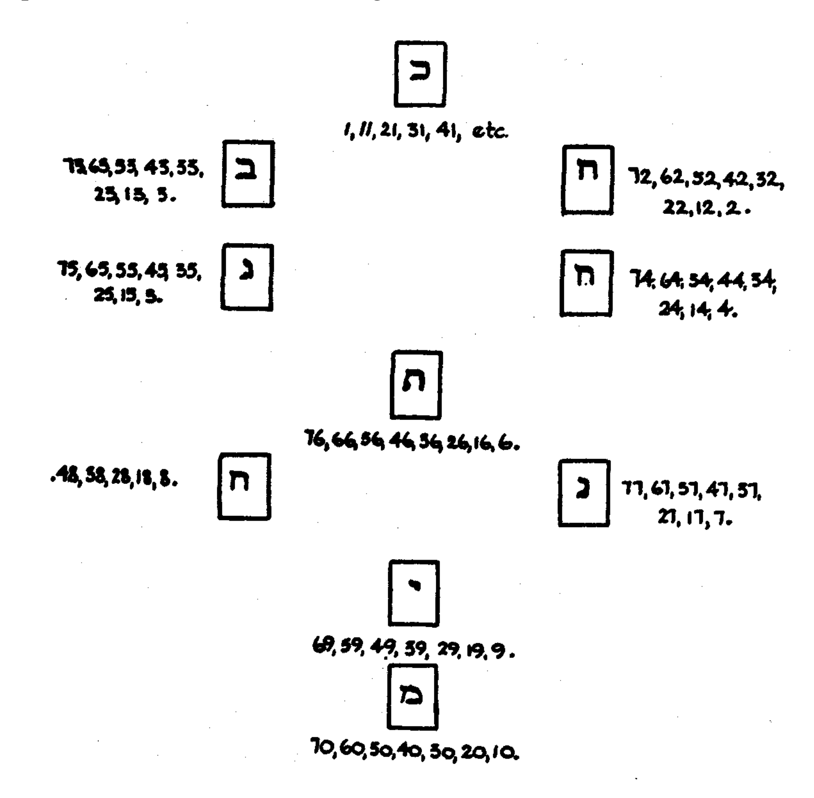
Las cartas son barajadas de nuevo por el Consultante,pero NO se cortan. El Adivino coge el Paquete y distribuye las cartas de una en una en sucesión para formar los montones en la forma del Arbol de la Vida. Esto representa el gobierno de las 10 Sephiroth en los Dominios Celestiales. Una vez hecho, el Adivino selecciona el montón que contiene al Significador y nota cuidadosamente a qué Sephirah corresponde, tomándolo como una indicación *general* de la cuestión.

Dicho montón se extiende en forma de herradura y se lee del modo acostumbrado, contando desde el Significador, pe-

ro esta vez en la dirección en la que mira la cara de la figura. Finalmente las cartas se emparejan, como en las Operaciones anteriores. Esto completa el Método de Adivinación llamado "La Apertura de la Llave". Doy ahora la conclusión del ejemplo.

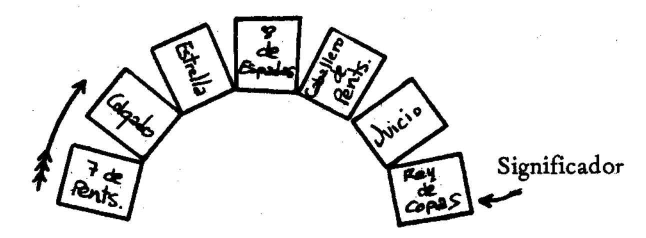
EJEMPLO
(Cont.)

Supongamos que las cartas se han barajado y distribuido en 10 montones en la forma de las 10 Sephiroth del Arbol de la Vida, y que el resultado ha sido el siguiente:



El paquete conteniendo al Significador es el de Binah con la cartas dadas en 3°, 13°, 23°, 43°, 53°, 63°, y 73° lugar.

He aquí un argumento de puesta a prueba y de sufrimiento. A continuación, las cartas se extienden como sigue:



La cuenta procede así: Rey'de Copas — Estrella — Juicio — Rey de Copas de nuevo. Como hay mayoría de cartas maléficas, se tiene otro argumento de pérdida y de dificultades.

Rey de Copas Estrella Juicio	"Tiene esperanzas de reestablecer su fortuna y de que el resultado le sea favorable".

El Adivino considera las siguientes parejas:

Rey de Copas 7 de Pentáculos	"Se lanza a especular, sufriendo fuertes pérdidas (7 Tents. cerca del Colgado.)"
Sota de Copas Colgado	"y sus amores terminan en nada".
Estrella Caballero de Pentáculos 8 de Espadas	"Todas sus esperanzas se frustan". Juicio "y durante cierto tiempo su vida es ardua, mezquina y poco interesante."

(La llegada de dificultades es indicada por el Caballero de Pentáculos que está mirando *en contra* de la dirección de la lectura. Si hubiera sido al contrario, la sugerencia sería de que sus problemas le estaban abandonando y de que sus asuntos mejorarían.) Esto completa la operación, y muestra el desarrollo general y el resultado de la pregunta.

REGLAS TABULADAS

1. Barajar, Cortar, Colocar y Examinar.

Al Barajar, la mente del Consultante debe permanecer concentrada fija en la materia sobre la que desea información. Si alguna carta se cae en el proceso, se vuelve a coger sin mirar y se sigue barajando. Concluida esta operación y una vez puesto el montón sobre la mesa, si alguna carta cayera al suelo, o es-tuviese boca arriba, hay que volver a barajar.

El corte debe ser nítido y decidido. Si al hacerlo alguna carta cayera de la mano, hay que barajar de nuevo antes de volver a cortar. En la colocación de las cartas, hay que tener cuidado de no invertirlas, y hay que observar estrictamente su orden relativo. Al examinar cada montón, el orden de las cartas debe mantenerse rígidamente, ya que si no se tiene cuida-do es fácil que se monte una sobre otra, lo que, por supuesto, tendría el efecto de alterar completamente la cuenta durante la Lectura.

2. Sobre la Selección del Significador y sobre el tipo de color de piel y de pelo asignados a las Cartas Cortesanas.

Bastos — generalmente personas de piel y pelo muy claros , o pelirrojas.
Copas — en general moderadamente claras.
Espadas — en general personas de tez y cabello moderadamente oscuros.
Pentáculos — en general gente muy morena.
Reyes — Hombres.
Reinas — Mujeres.
Príncipes — Hombres jóvenes.
Princesas (Sotas) —Mujeres jóvenes.

Según estas descripciones se elige el Significador. Por ejemplo, sea un hombre de mediana edad y tez y cabellos oscuros:

eligiríamos el Rey de Pentáculos. Una mujer joven rubia: la Princesa (Sota) de Copas, etc:

En la lectura, las descripciones tipo se modifican según las cartas que aparecen a ambos lados de cada una de ellas: Así, la Reina de Copas, que indicaría una mujer de tez clara con el pelo claro, entre rubio y moreno, si apareciera entre cartas de los palos de Espadas y de Pentáculos, nos indicaría una mujer con pelo tendiendo a castaño oscuro y con ojos negros. Y como se dijo antes, los Príncipes y las Reinas representan casi invariablemente hombres y mujeres conectados con el asunto entre manos. Pero los Reyes a veces representan la llegada o la partida de algo; llegada o partida según la dirección en que miran. Las Princesas (Sotas) muestran opiniones, pensamientos o ideas, ya sea en armonía ya en oposición al sujeto.

***3.** Sobre el Significado general de **una** Mayoría de cartas de **un** palo y sobre el significado particular de 3 o 4 cartas de un mismo tipo **en una** lectura:*

Una mayoría de Bastos — Energía, disputa, oposición. Una mayoría de Copas — Placer y regocijo.
Una mayoría de Espadas — Dificultades y sufrimientos, ave-ces enfermedad e incluso muerte.
Una mayoría de Pentáculos — Negocios, dinero, posesiones, etc.
Una mayoría de Arcanos Mayores — Fuerzas de intensidad considerable, pero más allá del control del Consultante. Una mayoría de Cartas Cortesanas — Sociedad, relación con muchas personas.
Una mayoría de Ases — Generalmente Fuerza; los ases son siempre cartas fuertes.
4 Ases - Gran Fuerza de Poder.
3 Ases — Riquezas y éxito.
4 Reyes — Gran rapidez y celeridad.
3 Reyes — Encuentros inesperados.
Los Reyes generalmente indican nuevas.
4 Reinas - Generalmente autoridad e influencia.
3 Reinas — Generalmente amigos poderosos e influyentes.

4 Príncipes — Encuentros con los grandes.
3 Príncipes — Rango y honor.
4 Princesas (Sotas) — Nuevas ideas y planes.
3 Princesas (Sotas) — Sociedad de los jóvenes.
4 Dieces — Generalmente ansiedad y responsabilidad.
3 Dieces — Generalmente compra, venta y transacciones comerciales.
4 Nueves — Generalmente responsabilidad aumentada.
3 Nueves — Generalmente mucha correspondencia.
4 Ochos — Generalmente muchas noticias.
3 Ochos — Generalmente muchos viajes.
4 Sietes — Generalmente decepciones.
3 Sietes — Generalmente tratados y pactos.
4 Seises — Generalmente placer.
3 Seises — Generalmente ganancia y éxito.
4 Cincos — Generalmente orden y regularidad.
3 Cincos — Generalmente peleas y luchas.
3 Cuatros — Generalmente industria.
4 Cuatros Generalmente descanso y paz.
4 Treses - Generalmente resolución y determinación.
3 Treses — Generalmente engaño.
4 Doses - Generalmente conferencias y conversaciones.
3 Doses — Generalmente organización y empezar de nuevo algo.

Los Arcanos no se consideran de este modo, es decir, en grupos de tres o cuatro.

4. Breves significados, más algunos añadidos, de las 36 cartas menores.

BASTOS

Dos — Influencia sobre alguien. Dominio.
Tres — Orgullo y arrogancia. A veces poder. Cuatro —
Completamiento. Culminan los arreglos. Cinco —
Contienda. Lucha.
Seis — Ganancia y éxito.
Siete — Oposición. A veces coraje al enfrentarla.

Ocho — Una apresurada comunicación, carta o mensaje. Rapidez.
Nueve — Fuerza. Poder. Salud. Energía.
Diez — Crueldad y malicia hacia los demás. Fuerza opresiva. Venganza. Injusticia.

COPAS

Dos — Matrimonio. Amor. Placer. Cálida amistad.
Tres — Plenitud. Hospitalidad, comida y bebida. Placer, regocijo, danza y nuevos vestidos.
Cuatro — Se recibe placer y afecto de los demás, pero acompañado de algunas molestias.
Cinco - Decepción en el amor. Matrimonio roto, etc. Asperezas de los demás (si se merecen o NO queda mostrado por las cartas que la acompañan, o por las de las cuentas des-de y hasta ella). Pérdida de amistad.
Seis — Deseo, felicidad, éxito, disfrute.
Siete — Mentira, engaño, promesas incumplidas, ilusión, decepción. Error, ligero éxito, pero sin la energía suficiente para retenerlo.
Ocho — Exito abandonado, declinación del interés por algo. Aburrimiento.
Nueve — Exito completo. Placer y felicidad. Deseo satisfecho. Diez — Asuntos definitivamente encaminados y estructurados de acuerdo con los propios deseos. Buena fortuna completa.

ESPADAS

Dos — Disputa abandonada, y arreglada. Paz restaurada, pero cierta tensión en las relaciones.
Tres — Infelicidad, dolor, lágrimas.
Cuatro — Convalecencia, recuperacón de la enfermedad, cambio para mejor.
Cinco — Derrota, pérdida, malicia. Calumnia, difamación. Seis — Labor, trabajo;viaje, probablemente por agua. (Mostrado por las cartas adyacentes.)
Siete — De caracter inestable, vacilación. Viaje, probablemente por tierra (mostrado por las cartas adyacentes, etc.)

Ocho — Estrecho o restringido. Insignificante. Una prisión. Nueve — Enfermedad. Sufrimiento. Malicia. Crueldad. Dolor. Diez — Ruina. Muerte. Fracaso. Desastre.

PENTACULOS

Dos — Cambio agradable. Visita a amigos, etc.

Tres — Negocio, empleo pagado. Transacciones comerciales.

Cuatro — Ganancia de dinero y de influencia. Un presente. Cinco - Pérdida de profesión. Pérdida de dinero. Ansiedad monetaria.

Seis. — Exito en cosas materiales; prosperidad en los negocios. Siete — Especulaciones sin beneficios, empleos; también trabajo honorario emprendido por amor al arte, sin deseo de lucro.

Ocho — Habilidad, prudencia, también artimañas y astucia. (Depende de las cartas que la acompañan.)

Nueve — Herencia. Mucho incremento de dinero.

Diez — Bienes y riquezas.

5. Breves significados de los 22 Arcanos:

0. El Loco. Idea, pensamiento, espiritualidad, lo que se esfuerza por elevarse por encima de lo material. (Es decir, si la pregunta es sobre algo espiritual.) Pero si la adivinación versa sobre un suceso material de la vida ordinaria, esta carta no es buena, e indica locura, estupidez, excentricidad e incluso manía, a menos que vaya acompañada de cartas en verdad buenas. Por lo general, es demasiado ideal e inestable para ser buena en cosas materiales.

1. *El Mago o prestidigitador:* Habilidad, sabiduría, adaptación. Oficio, astucia, etc., siempre dependiendo de su dignidad. A veces Sabiduría oculta.

2. *La Gran Sacerdotisa:* Cambio, alteración, crecimiento y decrecimiento. Fluctuación (para bien o para mal, mostrado corno siempre por las cartas conectadas con ella). Compárese con la Muerte y la Luna.

3. *La Emperatriz:* Belleza, felicidad, placer, éxito, también

lujo y aveces disipación, pero sólo si va con cartas muy malas.

4. *El Emperador:* Guerra, conquista, victoria, contienda, ambición.

5. *El Hierofante:* Sabiduría Divina. Manifestación. Explicación. Enseñanza. Aunque en algunos aspectos se parece al Mago, al Profeta y a los Amantes, difiere sin embargo de ellos. Sabiduría Oculta.

6. *Los Amantes:* Inspiración (pasiva y en algunos casos mediumnística, difiriendo así de la del Hierofante, de la del Mago y de la del Profeta.) Motivo, poder y acción que brota del impulso y de la inspiración.

7. *La Carroza.* Triunfo. Victoria. Salud. Exito, aunque no siempre estable y duradero.

11. *La Fortaleza. (En algún punto de la Historia, la carta 8, Justicia, y la carta 11, Fortaleza, fueron traspuestas.)* Coraje, Fuerza, Fortaleza. Poder que no es detenido como en el acto del juicio, sino pasando a una acción posterior; a veces obstinación, etc. Compárese con 8 — Justicia.

9. *El Ermitaño o Profeta:* Búsqueda de la Sabiduría y obtención de la misma desde lo alto. Inspiración Divina (pero activa, en contraste con los Amantes.) Esta carta, el Hierofante y el Mago llevan el título conjunto de "Los 3 Magos".

10. *Rueda de la Fortuna.* Buena fortuna y felicidad (dentro de ciertos límites), pero a veces una cierta intoxicación con el éxito si las cartas vecinas lo sugieren.

11. *La Justicia.* Justicia y balance eternos. Fuerza *y* fortaleza, pero como detenida en el acto del Juicio. Compárese con la 11 — Fortaleza. También, en combinación con otras cartas, procedimientos legales, juicio ante un tribunal, etc.

12. *El Colgado o Ahogado.* Sacrificio forzado. Castigo. Pérdida. Siempre fatal y no voluntario. Generalmente sufrimiento.

13. *La Muerte.* Tiempo. Edad. Transformación. Cambio in-. voluntao en contraste con el de la Luna, n° XIX. A veces muerte y destrucción, pero raramente esto último, y lo primero sólo si es implicado por las cartas que la acompañan. Compárese también con la Gran Sacerdotisa.

14. *La Templanza.* Combinación de fuerzas. Realización. Acción (material). Efecto para bien o para mal.

15. *El Diablo.* Materialidad. Fuerza material. Tentación material; a veces obsesión, especialmente si va asociada con los Amantes.

16. *La Torre.* Ambición, lucha, guerra, coraje. Compárese con el Emperador. En ciertas combinaciones, destrucción, peligro, caída, ruina.

17. *La Estrella.* Esperanza, fe, ayuda inesperada. Pero a ve-ces espejismo, esperanza ilusoria, etc.

18. *La Luna.* Insatisfacción, cambio voluntario (en contras-te con la 13 — Muerte). Error, mentira, falsedad, engaño. (Todo según lo bien o mal dignificada que aparezca, de lo cual depende sobremanera.)

19. *El Sol.* Gloria, ganancia, riquezas. A veces también arro-gancia. Ostentación, vanidad, pero sólo con cartas muy malas.

20. *El Juicio.* Decisión final. Juicio. Sentencia. Determinación de un asunto sin apelar a su plano.

21. *El Universo.* El asunto mismo. Síntesis. Mundo. Reino. Normalmente representa el tema concreto de la pregunta y, así, depende enteramente de las cartas que la acompañan.

6. Sobre el Significado de las Cartas.

Una carta es fuerte o débil, está bien o mal dignificada, según las cartas vecinas a ambos lados. Si a ambos lados de la misma hay cartas del mismo palo que ella, el efecto es que la fortalecen grandemente, para bien o para mal según su naturaleza. Cartas del palo que corresponden a su elemento contrario, a ambos lados, la *debilitan* grandemente, para bien o para mal. El Aire y la Tierra son contrarios, como lo son también el Fuego y el Agua. El Aire se muestra amistoso con el Agua y el Fuego, y el Fuego con el Aire y la Tierra.

Si una carta del palo de Bastos cae entre una Copa y una Espada, la Espada modifica y conecta el Basto con la Copa de forma que no resulta debilitada por su vecindad, pero es modificada por ambas cartas; de ahí que sea bastante fuerte. Pero

si una carta cae entre dos que son naturalmente contrarias, no resulta tan afectada por ambas; por ejemplo un Basto entre una Espada y un Pentáculo, ya que siendo estos últimos de Aire y de Tierra, son contrarios entre sí y por tanto se debilitan mutuamente. Aquí la cuestión atañe al Basto, y no se considera que forme un vínculo entre la Espada y el Pentáculo.

ALGUNOS EJEMPLOS PROPORCIONADOS POR S.R.M.D.

9 10 5 De acción fuerte y potente. Muy maligna.
Esp. Esp. Esp.
10 10 2 No tan fuerte. La Ruina es detenida y quizá
B. Esp. B. superada.
6 10 10 Más buena que mala. Es la liberalidad vencien-
C. Esp. C. do a la pérdida. Como una salsa picante que aumenta el
placer.
9 10 10 Muy débil, mala, ligera pérdida en cosas mate-
P. Esp. C. riales, pero más ansiedad que pérdida real.
5 2 9 Moderadamente fuerte. Temeridad que trae
Esp. B. Esp. consigo el mal. Mala.
9 2 6 Bastante fuerte. Buena. Considerable ganan-
P. B. P. cia y victoria.
10 2 6Débil, mala. Victoria pervertida por el liberti-
C. B. C. naje y el mal vivir. Pero otras cartas pueden mitigar
él juicio.
9 10 5 Medianamente fuerte. Mala: Pena surgiendo
Esp. C. Esp. del placer y a través de los propios placeres.
9 10 6 Exito y felicidad perfectos.
P. C. P.
10 10 5 Tiende a ser mala. Placer que una vez obteni-
B. C. Esp. do no mereció todas las molestias tomadas para
conseguirlo.
10 6 9Bastante fuerte y buena. La Esp. y el P. corres-
Esp. C. P. ponden entre sí. Así, es como si no estuvieran allí.
10 6 10 Bastante buena. Algunos problemas, pero que

Esp. C. B. son superados. Si el 6 de Copas hubiera sido una carta mala, el mal estaría ala orden del día. 9
Muerte 3 Muerte acompañada de mucha aflicción y Esp. Esp. dolor.
9 9 9 n Gran Recuperación de la enfermedad.
B. Esp. Sacerdotisa
6 Reina Rey Una mujer atractiva, valiente y decidida con Esp. Bts.
Pt. pelo castaño oscuro y una expresión abierta y sin signo alguno de miedo.
7 Rey 5 Un hombre de pelo más bien claro, pero muy
C. Cps. Esp. engañoso y malicioso.

7, Sobre el emparejado de las cartas para la lectura.

Al considerar las cartas por parejas, se consideran ambas de igual fuerza. Si son, entonces, de elementos contrarios, el efecto es de mutuo debilitamiento. Si al final del proceso que-da una carta suelta, ésta nos indica el resultado parcial de la parte de la Adivinación en la que nos hallamos. Si es una carta maléfica, y las demás han sido buenas, el bien se modificará en consonancia.

Si se tratara del Significador del Consultante, o del de alguna otra persona, la indicación es de que la cuestión depende en gran medida de la línea de acción tomada por la persona representada. La razón de la importancia de la carta aislada es que, estando sola, no es modificada por ninguna otra. Si al final hay dos cartas en lugar de una, éstas no son tan importantes.

8. Sobre el Ejercicio de la Clarividencia y de la Intuición.

Durante el proceso de lectura y para describir a una persona cualquiera a partir de una carta de la que es su significador, el Adivino debe esforzarse por ver clarividentemente a la persona en cuestión usando la carta como símbolo y siguiendo las reglas para ayudar y restringir a su visión. En la descripción de un suceso a partir de las cartas, debe emplear su intuición en forma similar. Las descripciones personales son

modificadas por las cartas vecinas. Por ejemplo la Sota de Bastos normalmente representará a una chica muy rubia, pero si se hallara entre cartas de Pentáculos podría llegar a ser bien morena, aunque los Bastos todavía darían una cierta *brillan-tez* a su cabello, ojos y color de piel.

9. Sobre el modo de contar en la lectura:

Siempre que se cuente desde la última carta tocada, hay que tener en cuenta que dicha carta misma es la n° 1 de la cuenta, la siguiente la n° 2, y así sucesivamente.

Desde cada As hay que contar 5.

Desde cada Princesa (Sota) hay que contar 7.

Desde cualquier otra Carta Cortesana hay que contar 4. Desde cada una de las cartas menores hay que contar su propio número.

Desde un Arcano de los que corresponden a los Elementos hay que contar 3.

Desde un Arcano de los que corresponden a los Signos hay que contar 12.

Desde un Arcano de los que corresponden a los Planetas hay que contar 9.

NO OFICIAL

LOS TRIUNFOS DEL TAROT Por M.H. SOROR Q.L.

Las cartas de los Arcanos Menores representan las vibraciones de los Números, de los Colores y de los Elementos, es decir, en qué plano funciona el número y el color. Así, por ejemplo, en el Diez de Pentáculos se tiene el número Diez y los colores terciarios —cetrino, oliva y bermejo, trabajando en Malkuth, el plano material. Mientras que en el Diez de Bastos, lo que se tiene es al número Diez y a los terciarios trabajando en el plano de pura energía. En dichas cartas menores la Sephirah se indica por la coloración de las nubes, y el plano correspondiente por el de los simbolos.

Los cuatro honores de cada palo, tomados en su sentido más abstracto, puede interpretarse como:

Poder Potencial ....El Rey.
Poder Gestador ....La Reina.
Poder en acción ....El Príncipe.
Recepción y Transmisión . La Princesa.

Estas cartas se colorean según su propio elemento más el de la Sephirah ala que corresponden. Sin embargo, los Arcanos Mayores o Triunfos nos dan las Claves de la manifestación divina y cada uno es una fuerza individual que debe ser considerada independientemente. Nunca debe olvidarse que los Triunfos son, intrínsecamente, glifos de fuerzas cósmicas y no de fuerzas humanas.

0. El Loco. La carta, tal como se suele presentar, muestra a un hombre vestido de bufón caminando con paso largo y sin prestar atención a un perro que desgarra su ropa y amenaza con atacarle. Esta descripción tan solo contempla los aspectos más inferiores de la carta, sin mostrar indicio alguno de

esa Divina Locura de la cual habla San Pablo. Por eso, en el Tarot de la Orden se hace un esfuerzo por revelar su significado más profundo. Un niño desnudo está. de pie detrás de un árbol rosal con flores amarillas ¯la dorada Rosa de la Alegría al igual que la Rosa del Silencio. Mientras alarga una mano hacia las Rosas, con la otra sostiene la correa que ata a un lobo gris, el símbolo de la sabiduría mundana mantenido en jaque por la perfecta inocencia. Los colores de la carta son el amarillo claro, el azul claro y el amarillo verdoso —sugerentes de la aurora de un día de primavera.

1. *El Mago.* Representa la unión *y* el balance de los pode-res elementales controlados por la mente. Es el Adepto dedicando sobre el Altar las armas menores. El sendero de la Beth y de Mercurio une a Kether, la Corona, con Binah, la Aima Elohim. Por consiguiente, el Mago es reflejado en el Intelecto que reune y almacena conocimiento y lo vierte en la Casa de ll, Vida, Binah. El número del Sendero, el 12, sugiere la síntesis del Zodíaco, al igual que Mercurio es la síntesis de los planetas. Los colores amarillo, violeta, gris e índigo apuntan a esa misteriosa luz astral que rodea al gran Adepto. Es una carta vinculada con el nombre Tehuti y Hermes, al igual que la precedente lo estaba con Krishna y con Harparkrat o Dionisos.

II. *La Gran Sacerdotisa.* La Gran Sacerdotisa rige el largo Sendero que une Kether con Tiphareth, el cual cruza los senderos laterales de Venus y de Leo. Ella es la gran fuerza femenina que controla la misma fuente de la vida, reuniendo en sí misma todas las fuerzas energizantes y manteniéndolas en solución hasta el tiempo de su liberación. Sus colores que son el azul pálido que va tendiendo hacia la tonalidad del azul celeste (algo más oscura), el blanco plateado y el plata pura, aliviados con algunos toques de naranja y de color llama, por-tan dichas ideas.

III. *La Emperatriz.* Ella es un aspecto de Isis: aquí se súguiere el lado positivo y creativo de la Naturaleza. La trilogía egipcia de Isis, Hathor y Nephthys, que está simbolizada por el creciente lunar, la luna llena y el menguante, en el Tarot se

representa mediante tres cartas: Hathor es la Gran Sacerdotisa; Isis, la Emperatriz toma como símbolo el creciente lunar (o bien Venus); Nephthys, la Justicia, es la luna menguante.

Isis y Venus representan el aspecto Amor, mientras que Hathor es más bien la Mística, la luna llena que refleja el Sol de Tiphareth en su posición de Yesod y que transmite los rayos del Sol en su sendero Gimel. En la interpretación de un Tarot práctico es admisible interpretar la Emperatriz como representando el Ocultismo. La Gran Sacerdotisa sería la Religión, la Iglesia como distinta de la Orden.

La Emperatriz, cuya letra es la Daleth, es la puerta de los misterios internos, del mismo modo que Venus es la puerta de la Cripta. Sus colores son el esmeralda, el azul celeste, el verde azulado, el rojo claro y el rosa.

IV. *El Emperador.* He aquí las grandes fuerzas energizantes tal como indican las distintas tonalidades del rojo. Es interesante notar que los senderos de color rojo siguen siendo rojos en todos los planos, variando sólo de tonalidad. Así, Aries, el Emperador, el Pionero, el General, es sangre y carmín oscuro, rojo, bermellón puro y rojo fuego brillante respectiva-mente. El es *Ho Nike,* el Conquistador, cálido, apasionado, impetuoso, la apoteosis de Marte tanto en el amor cómo en la guerra. Representa el masculino positivo al igual que la Emperatriz es el femenino positivo.

V. *El Hierofante.* El Gran Sacerdote es la contraparte de la Gran Sacerdotisa. Igual que Aries es la casa de Marte y la exaltación del Sol, Tauro es la casa de Venus y la exaltación de la Luna. El es, así, el aspecto reflexivo o místico de lo masculino. Es el pensador en contraste con el hombre de acción que es el Emperador.

A diferencia de éste último, sus colores varían considera-blemente. Rojo, naranja, castaño, avellana y marrón oscuro sugieren pensamiento velado, poder interior, perdurabilidad, contemplación y reconciliación. Esta carta indica frecuente-mente la vigilancia oculta de los Maestros.

VI. *Los Amantes.* El impacto de la inspiración en la intuición resultando en iluminación y liberación, la espada cor-

tando las ataduras del hábito y del materialismo, Perseo res-catando a Andrómeda del Dragón del miedo y de las aguas del Estancamiento. (Nota: Incidentalmente hay que hacer notar que este es el dibujo de la Orden. Se muestra a Andrómeda maniatada a una roca con el dragón a sus pies surgiendo de las aguas. Perseo es representado volando en su ayuda con la espada desenvainada. El dibujo es completamente diferente que el del Tarot de Waite. — I.R.)

Sus colores son: naranja, violeta, gris purpurina y gris per-la. El color parpadeante del naranja es un azul intenso y vívido. El color parpadeante del violeta es el amarillo tendiendo a dorado. Los colores parpadeantes pueden ser introducidos siempre que clarifiquen el significado esencial del color. En la práctica esta carta significa generalmente entendimiento empático.

VII. *La Carroza.* He aquí un símbolo del espíritu del hombre controlando los principios inferiores, alma y cuerpo, y de esta índole pasando triunfalmente a través del plano astral, elevándose por encima de las nubes de ilusión y penetrando en las esferas superiores.

Los colores ámbar, gris plateado, gris azulado y el profundo añil del cielo nocturno elucidan este símbolo. Es la sublimación de la Psyque.

VIII. *La Fuerza.* También representa la maestría de lo inferior por lo superior. Pero en este caso se trata del alma que mantiene en jaque a las pasiones, aunque sus pies están toda-vía plantados en la tierra y el velo oscuro todavía flota alrededor de su cabeza y se adhiere a su cuerpo. Los colores, un pálido amarillo verdoso, el negro, un gris amarillento y un ámbar rojizo, sugieren la firme resistencia y la fortaleza requerida, pero el rosa salmón fuerte, que es el color parpadeante del amarillo verdoso, es el que da el poder motivador.

IX. *El Ermitaño.* Prudencia. Estos tres Arcanos deben ser cotejados durante el estudio porque representan los tres esta-dios de la iniciación. El hombre vestido con capucha y manto, llevando una lámpara para iluminar el Sendero y un cayado como soporte de sus pasos, El es el eterno buscador, el alma

Peregrina. Su manto y capucha son el pardo de la tierra y en-cima de él está el cielo nocturno. Pero los amarillos verdosos y los verdes azulados de la primavera le rodean, y la primavera está en su corazón.

X. *La Rueda de la Fortuna.* En el Etz Chayim, el Arbol de la Vida, la Rueda está situada en el Pilar de la Misericordia formando la columna principal que vincula Netzach a Chesed, la Victoria a la Misericordia. Representa la revolución de la experiencia y del progreso, los peldaños del Zodíaco, la escalera giratoria, mantenida en el sitio por las influencias contrarias de la Luz y de la Oscuridad, del Tiempo y de la Eternidad —presidida por el cinocéfalo Plutoniano abajo y por la Esfinge de Egipto arriba, el eterno Enigma que sólo puede ser resuelto al alcanzar la liberación. Los colores básicos de este Triunfo son el azul, el violeta, el púrpura oscuro y el azul con irradiaciones de amarillo. Pero los radios giratorios de la rueda deben aparecer en los colores del espectro, el Mono en los de Malkuth y la Esfinge en los colores primarios y en negro.

XI. *La Justicia.* Nephthys, el tercer aspecto de la Luna, la hermana gemela de Isis. Justicia en contraposición a Amor. Sus emblemas son la Espada y la Balanza. Va vestida de verde como su hermana, pero de una tonalidad más fría que el puro esmeralda de Isis. Sus colores subsidiarios son el azul, el verde azulado y el verde pálido. Sólo usando los colores parpadean-tes se puede descubrir su calidez oculta y su resolución.

XII. *El Colgado.* Un símbolo evasivo por ser profundamente significante. Es el sacrificio —la inmersión de lo alto en lo bajo para sublimar lo bajo. Es el descenso del Espíritu en la Materia, la encarnación de Dios en el hombre, la sumisión de las ataduras de la materia para que lo material pueda ser trascendido y transmutado. Sus colores son el azul intenso, el blanco y el negro alternando pero sin mezclarse, el oliva, el ver-de y el ante verdoso.

XIII. *La Muerte.* El signo de la transmutación *y* de la des-integración. Sólo el esqueleto sobrevive al poder destructivo del tiempo y puede considerarse como el fundamento sobre el que se construye la estructura, el tipo que persiste a través

de las permutaciones del tiempo y del Espacio, que es adaptable a los requerimientos de la evolución pero permanece radicalmente inalterado; el poder transmutador de la Naturaleza trabajando de abajo arriba, igual que el Colgado es el poder transmutador del espíritu trabajando de arriba abajo. Sus colores son los verdes azulados, tanto el claro como el oscuro, que son los dos colores dominantes del mundo visible, y también los colores parpadeantes del naranjay del rojo anaranjado.

XIV. La Templanza. He aquí el equilibrio, pero no de la balanza de Libra, sino del ímpetu de la flecha, el Sagitario, que se abre camino a través del aire gracias a la fuerza impartida por la tensa cuerda del Arco. Se necesitan las fuerzas opuestas del Fuego *y* del Agua, de la Shin *y* de la Qoph, sostenidas por el poder restrictivo de Saturno y concentradas por las energías de Marte, para iniciar este ímpetu. Todo lo cual se resume en el simbolismo de la figura con un pie en la tierra y el otro en el Agua, con las dos ánforas y sus corrientes de agua viva y el volcán en el fondo. Sus colores son el azul brillante, el gris azulado, el azul pizarra y el gris lila.

XIV. El Diablo. Esta carta debe estudiarse en conjunción con la N° 13. Ambas representan las dos grandes fuerzas controladoras del Universo, centrífuga y centrípeta, destructiva y reproductiva, dinámica y estática. La naturaleza inferior. del hombre teme y odia al proceso transmutador, de ahí las cadenas que atan a las figuras menores y las formas bestiales de sus miembros inferiores. Pero este mismo miedo al cambio y a la desintegración es necesario para estabilizar la fuerza vital y preservar su continuidad. Sus colores son el índigo, el marrón lívido, el marrón dorado y el gris.

XVI. *La Torre.* Como siempre, el rojo permanece rojo en los cuatro planos aunque modificando su tonalidad. Aquí hallamos un escarlata vívido oscureciéndose hacia un rojo sombra intenso y un bermellón punteado de ámbar. Las sombras contrastantes del verde sirven para hacer resaltar el rojo. La influencia tremendamente destructiva del rayo, pulverizando las formas establecidas para dejar paso a las nuevas formas, la revolución en contraste con la transmutación y con la subli-

mación, lo destructivo como opuesto a lo conservativo, la energía atacando a la inercia, la expulsión impetuosa de todo lo que se encierra adentro de los muros de la comodidad y de la tradición.

XVII. *La Estrella.* He aquí la Estrella de siete puntas de Venus brillando sobre las Aguas de Acuario, la fuerza conductora del amor en todas sus formas y aspectos, iluminando al alma durante su inmersión en la Humanidad, de forma que las ataduras de Saturno son disueltas en las Aguas purificadas del Bautismo. La paloma del Espíritu planea por encima del Arbol del Conocimiento, dando la promesa del logro final ...y en el otro lado brilla el Arbol de la Vida.

Los colores pálidos sugieren la aurora y la Estrella de la mañana, amatista, gris suave, ante, blanco puro y blanco pa-loma, con el amarillo pálido de la Estrella.

XVIII. *La Luna.* Aquí también hay un río, pero es el de las aguas agitadas de la Noche en las que se dibuja un cangrejo, la contraparte del Scarabeus. Desde el mismo borde del agua serpentea el oscuro sendero del esfuerzo, de la fatiga y del posible fracaso. Está guardado por los amenazantes perros que intentan intimidar a los caminantes, mientras que en la distancia, las desnudas colinas se hallan coronadas por las vetustas fortalezas que siguen todavía guardando el camino de la realización. Es el camino de las lágrimas y de la sangre, en el que el miedo, la debilidad y la fluctuación deben superarse. Sus colores son el carmesí oscuro, el marrón rojizo, el carmesí con tonalidades pardas y los colores ciruela, pero estas tonalidades sombrías se iluminan con las suaves y translúcidas verdes y amarillas que se hallarán en sus contrapartes.

XIX. *El Sol.* Los Senderos Acuáticos de la prueba y de la experiencia se equilibran con los senderos fogosos de la Tentación, del Juicio y de la Decisión. En violento contraste con lo colores sombríos de Acuario y de Piscis, somos aquí confrontados por las tonalidades llameantes del Sol y del Fuego.

Por aspirar demasiado, Icaro vio que sus cerúleas alas de la Ambición y de la curiosidad eran arrugadas y fundidas por los fogosos rayos del Sol y el calor del Fuego. Pero el Sol se con-

vierte en la fuente benéfica de la vida si uno se la aproxima con humildad y reverencia.

Protegido por un cerrado muro, de pie sobre las aguas del arrepentimiento, el Peregrino puede someterse humildemente, pero sin miedo, a la Luz que irradia del foco y absorver de ella el calor y la vitalidad necesarios para la lucha que se avecina. Sus colores son el naranja claro, el dorado, el ámbar moteado de rojo, y los contrastes azul y púrpura.

XX. *El Juicio Final.* Los tres triunfos atribuidos a los Senderos Elementales son quizá los más difíciles de entender. Reresentan la acción de fuerzas exteriores a la experiencia de la humanidad —no la influencia del medio ambiente sino el impacto de los Supremos sobre lo sublunar.

En el Aire tenemos al espíritu puro sujetando por las riendas a la lujuria de la carne. En el Agua, el poder sublimador del sacrificio. Aquí, en el Fuego, se nos muestra a las fuerzas cósmicas concentrándose desde todos los lados sobre el Peregrino. El Juicio es pronunciado sobre él. El no es el Juez ni la decisión está en sus manos. Lázaro no puede emerger del Sepulcro hasta queda voz grita: " ¡Lázaro, sal!" Ni puede tampoco dejar a un lado el conflictivo vendaje hasta que se dala orden: " iSoltadle!" Por sí mismo el hombre se halla desamparado. El impulso para ascender debe venir de lo alto, pero con su poder puede trascender el sepulcro del medio que le circunda y dejar a un lado las trabas del deseo. Una vez más la energía fogosa del rojo arde a través de todos los planos. El escarlata llameante, el carmesí brillante y el rojo ardiente son enfatizados por los pasivos verdes.

XXI. *El Universo.* Obsérvese que esta carta no representa el Mundo sino el Universo. Debe recordarse que para los Antiguos, Saturno representaba los confines del sistema solar. Carecían de medios para detectar a Urano o a Neptuno. Por consiguiente, el paso de Saturno por el sendero espiral del Zodíaco, marcado en sus puntos cardinales por los símbolos de los Kerubim formando la Cruz, constituía para ellos un glifo comprehensivo del todo.

Así, en esta carta encontramos una síntesis de todo el Ta-

ro o Rota. La figura central debe tomarse como Hathor, Athor o Ator, y no como Isis, indicando así el anagrama oculto que puede quizá traducirse así: ORAT — el hombre reza. ATOR — a la Gran Madre. TARO — que hace girar. ROTA — la rueda de la Vida y la Muerte.

Como en el caso de la Rueda de la Fortuna, los colores son los del espectro y los de los elementos, pero colocados contra el índigo y el negro de Saturno, con el blanco resplandor de las Estrellas brillando en la oscuridad y la neblinosa figura de Aima Elohim en el centro. En el Tarot práctico, se considera que esta carta significa el asunto entre manos, es decir, el tema de la pregunta que se *haya* formulado.

Habiendo ya revisado los 22 Atous o Triunfos en sucesión, sería interesante que el estudiante invirtiera el proceso y tratara de seguir el Sendero del Peregrino de abajo arriba, tratan-do así de comprender el proceso interior de Iniciación e Iluminación. Es un proceso en el que todo el Universo no desde-ña tomar parte, porque el Hombre es él mismo el Microcosmos del Macrocosmos y el Hijo de los Dioses. Y similarmente, el Macrocosmos mismo debe estar sufriendo el proceso correspondiente en el que no sólo la experiencia de la humanidad sino la de cada individuo debe ser una parte integral. Los fragmentos están recogidos en las cestas para que nada se pierda; y tras alimentar a la multitud allí queda ni más ni menos que el pan íntegro y el pez, buenos emblemas para la Tierra y el Agua.

No dejes de buscar día y noche los Misterios Purificadores.

(Nota: Este no es un documento oficial. Debe más bien concebirse como una, así llamada, Lección Marginal del Rollo Volador. Esto no quiere decir que no sea importante, o que no haya en ella nada de interés. Por el contrario, algunos aspectos de esta interpretación son altamente significativos. Además, debe ser cuidadosamente estudiado, junto con las instrucciones oficiales precedentes sobre el Tarot, en conjunción con las descripciones de algunos de los Triunfos en los rituales de grado de la Primera Orden. —I.R.)

EL ARBOL DE LA VIDA PROYECTADO SOBRE UNA ESFERA

Nota de S.R.M.D.

El Planisferio que ilustra el presente manuscrito, el cual forma parte del Abstracto sobre el Tarot del A.M.Z., ha sido dibujado según las instrucciones de S.R.M.D. En él se representa el firmamento polarizado según el plano de la Eclíptica *y no* según el Ecuador de nuestra Tierra, de forma que su Po-lo Norte es el verdadero Polo Norte de nuestros cielos, y no aquella parte de los mismos a la que apunta en la actualidad el Polo Norte de la Tierra.

Otra diferencia fundamental con el punto de vista corriente radica en que, en todo el verdadero Tarot, la enseñanza asigna el Punto cero del Zodíaco a la brillante estrella "Regulus la cual está en Leo. Se mide, por tanto, la Ascensión Recta y la Longitud a partir de dicho punto, y no a partir de un punto ficticio marcado por el Equinoccio y *llamado* el *0*° de Aries (aunque esté bien lejos en realidad de la constelación de dicho nombre), el cual ha sido adoptado tanto por la astrología como por la astronomía modernas y occidentales.

Debido a éste, ahora corriente, procedimiento de medida, y a la precesión de los Equinoccios, ha venido gradualmente a suceder que los signos (o divisiones de 30° del Zodíaco) ya no coinciden con las constelaciones del mismo nombre, y cada década que pasa nos los muestra lenta, pero inexorablemente, retrocediendo.

Se verá, sin embargo, que el método del Tarot de medir a partir de la estrella llamada Regulus, tiene el efecto de hacer coincidir los Signos con las Constelaciones.

Regulus recibe también el nombre de Cor Leonis — "El Corazón del León". "Regulus" significa "Estrella del Príncipe".

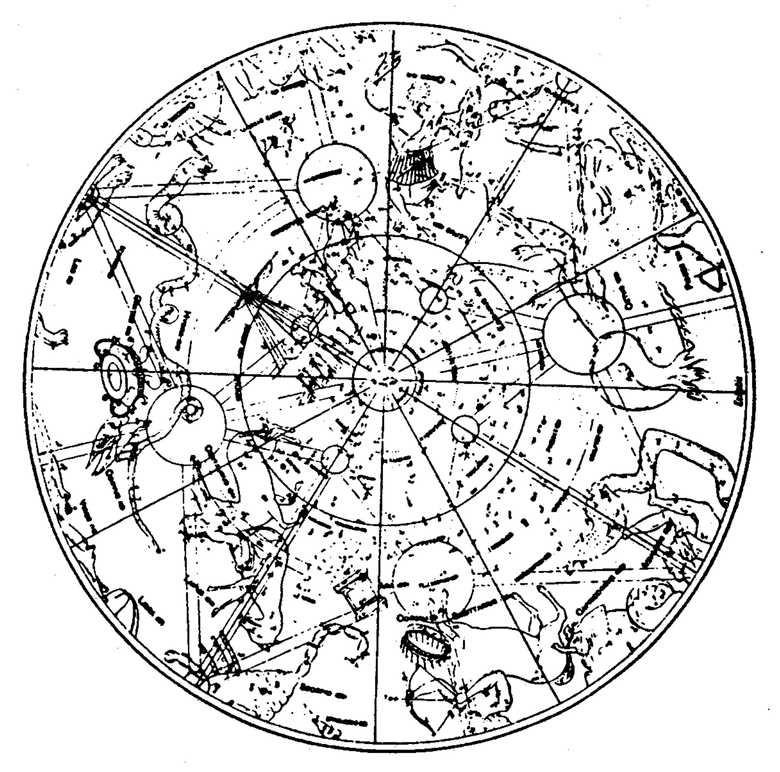
"Regulus" coincide con la posición del "corazón" en la figura de Leo sobre los mapas estelares.

(Nota: los principios o ideas fundamentales de esta visión astronómica del Tarot se encontrarán, al menos en su forma esencial, en las obras astronómicas de Claudio Ptolomeo de Alejandría. Por supuesto que esta referencia. sólo se aplica a los signos, a las constelaciones y otras divisiones astronómicas mencionadas. La expansión de este esquema y su asignación otras formas del simbolismo universal, tales como las cartas del Tarot, las letras Hebreas y las Tablillas Enokianas, se debe al genio sintético de la Aurora Dorada. La idea de proyectar el Arbol de la Vida sobre una esfera con aplicación, entre otras cosas, al cielo estrellado y a las constelaciones, es algo específ-



HEMISFERIO NORTE 232

fico de sólo este sistema. Los fundamentos inherentes a los demás aspectos del sistema de la Aurora Dorada pueden encontrarse en la literatura oculta esotérica de los siglos pasa-dos. Pero hay que insistir una vez más en que la peculiar aplicación práctica de los mismos, tal como aparece en la rutina de la Aurora Dorada, no puede hallarse en ningún otro lugar, salvo, por supuesto, en otros sistemas esotéricos auténticos.



HEMISFERIO SUR

Se urge al estudiante a que dedique un estudio profundo y detallado a toda esta sección; bien merece la pena. En los primeros días de la Orden había un grupo esencial que dedicaba su tiempo y energía al estudio y aplicación práctica de los principios aquí implicados. De paso sea dicho que este manus-

crito arroja mucha luz sobre innumerables pasajes de la Doctrina Secreta de Blavatsky, particularmente del Volumen II. —I.R.)

Tabla del Dominio de los Símbolos del Libro Ten los Cielos, y de la Operación y Regla del Arbol de la Vida en los mismos como proyectado en una Esfera. (Versión resumida por S.R.M.D. para el uso del A.M.Z. en Anglia.)

El Adeptus Minor Zelator habrá de saber que la gran "Estrella Real" o "Corazón del León", la cual se halla en Leo en el sendero de la Eclíptica y es uno de los "Cuatro Puntos Tipharéticos" (véase después) de los Cielos, es principio y regente de nuestra medida de la Longitud (o Eclíptica). Es el Sendero mismo del Sol el que nos sirve de base para nuestra medida de la Longitud (o Eclíptica). Es el Sendero mismo del Sol el que nos sirve de base para nuestra medida de la Latitud en nuestra búsqueda de la Sabiduría Oculta.

Así, el Dragón, es decir, la constelación Draco, rodea al Polo *Kether* de nuestros Cielos.

Pero el Polo Norte y Kether del Planeta Material (de nuestra Tierra) constantemente mira hacia Binah, por cuanto ella sufre y pena. ¿Cuándo, Oh Señor del Universo, dejará los caminos del mal, y contemplará de nuevo a Kether? Por eso es la tierra un lugar de probación. Porque todo en este mundo de Assiah mira hacia lo que es su Gobernante Natural, y un planeta es regido por la parte de los Cielos a los que su Kether constantemente mira. Porque las Sephiroth brillan en todo, como *ya* se ha dicho suficientemen te.

Las Cuatro Sotas (Princesas) rigen los Dominios Celestes desde el Polo Norte del Zodíaco hasta los 45° de Latitud Norte de la Eclíptica. Constituyen los tronos de los Cuatro Ases, lo cuales rigen en Kether. Los 4 Reyes, las 4 Reinas y los 4 Príncipes rigen los Dominios Celestes desde el 45° de Latitud Norte hasta la Eclíptica. Los 12 Arcanos del Tarot atribuidos a los 12 Signos del Zodíaco rigen los Cielos desde la Eclíptica hasta 45° de Latitud Sur. Las 36 cartas menores de los Palos (del *dos* al *diez) rigen* los Cielos *desde* 45° al Sur *de*

la Eclíptica hasta el Polo Sur, el lugar de Malkuth en la esfera. Y todos los cálculos parten de la Estrella "Régulo", el0° de nuestro Leo.

SIMBOLOS

Los Cuatro Ases giran en Kether y sus Tronos son la porción central (de 45° de Longitud de ancho) de los dominios de las Sotas de sus palos respectivos.

1. As de Bastos
2. As de Copas
3. As de Espadas.
4. As de Pentáculos

GRUPOS DE ESTRELLAS

(De los 4 Ases)

1. Una parte de la cola de Draco, las patas delanteras de Ursa Major, la cola de Ursa Major y el perro septentrional de Canis Venaticí.
2. Cabeza de Draco, cuerpo y piernas de Hércules.
3. Cuerpo de Draco. Brazo derecho de Orpheus, cabeza y cuerpo de Lacerta. Cuerpo de Cygnus.
4. Cuerpo de Draco. Piernas de Cepheus. Cola de Ursa Minor con la Estrella Polar. Piernas de Cassiopeia. Cabeza y cuello de Camelopardalis.

8. Princesa (Sota) de Bastos. Rige desde el Polo Norte has-ta los 45° y desde 0° de Cáncer a 30° de Virgo, el final de Virgo. El Trono del As de Bastos se extiende 45° desde 22° 30' de Cáncer a 7° 30' de Virgo dentro de los límites de 45° de Latitud.

Grupos de estrellas correspondientes. Cola de Draco. Cabeza y parte anterior de Ursa Minor. Brazo izquierdo y par-te de la cabeza y pecho de Boótes. La mayor parte del perro más septentrional de Canis Venatici. Cola y espalda de Ursa Major, (su primitivo nombre italiano era *Septemtriones,* los 7 Bueyes de Labranza). Esto incluye, entonces, alas famosas siete estrellas de la constelación llamada "Charles Wain" por los ingleses, los "Siete Rishis" por los hindúes y aparecien-

do en el Libro de los Muertos Egipcios, Cap. XVII, con el nombre de "Los Siete Seres brillantes que siguen a su Señor, el Muslo del Cielo Boreal". (Nota: En el Zodíaco de Denderah y en la Tablilla de Edfus, Ursa Major viene representada por el muslo de un Buey. — S.R.M.D.)

12. *Princesa (Sota) de Copas.* Rige desde el Polo Norte has-ta el 45° de Latitud y desde 0° de Libra hasta 30° de Sagitario en Longitud. El Trono del As abarca desde 22° 30' de Libra hasta 7° 30' de Sagitario, dentro de los límites anteriores de Latitud.

Grupos de Estrellas. Cabeza de Draco. Brazo izquierdo, cuerpo y piernas de Hércules. Parte de la cabeza, el hombro deecho y el garrote de Boótes.

16. *Princesa (Sota) de Espadas.* Rige desde el Polo Norte hasta los 45° de Latitud y desde 0° de Capricornio hasta 30° de Piscis de Longitud. El Trono del As se extiende desde 22° 30' de Capricornio hasta 7° 30' de Piscis, como antes.

Grupo de Estrellas. Cuerpo de Draco, parte de Lyra. Cabeza, cuerpo y brazo derecho de Cepheus (el Rey y Padre de Andrbmeda). Todo Cygnus. Cabeza y cuerpo de Lacerta. Espalda y parte de la cabeza de Vulpecula, el Zorro.

20. Princesa (Sota) de Pentáculos. Rige desde el Polo Norte hasta los 45° de Latitud, y desde 0° Aries hasta 30° Géminis de Longitud. El Trono del As abarca desde 22° 30' de Aries hasta 7° 30' de Géminis dentro de la Latitud anterior.

Grupo de Estrellas. Cuerpo de Draco, piernas, parte del brazo derecho y Centro de Cepheus, cola y parte trasera de Ursa Minor, con la Estrella Polar de la Tierra, cabeza y cuello de Camelopardalis (la Jirafa), cuerpo, brazo derecho, trono y piernas de Cassiopeia, la Reina consorte de Cepheus y la Madre de Andrbmeda. Y, por último, la cabeza de Ursa Major.

7. Príncipe de Bastos. Rige desde la Eclíptica hasta 45° de Latitud Norte, y desde 20° Cáncer hasta 20° Leo de Longitud.

Grupo de Estrellas. Cabeza, cuerpo y cola de Leo, cuerpo y cola de Leo Minor, parte trasera y patas de Ursa Major, cabeza y parte delantera del perro austral de Canis Venatici.

19. *Rey de Pentáculos.* Rige desde la Eclíptica hasta 45 ° de Latitud Norte y desde *20°* Leo hasta *20°* Virgo.

Grupo de Estrellas. Cabeza y cuerpo de Virgo, brazo izquierdo de Boótes, Cabellera de Berenice. Cuerpo y parte trasea del perro austral de Canis Venatici, partes traseras del perro septentrional de Canis Venatici.

14. *Reina de Espadas.* Rige desde la Eclíptica hasta 45° y desde *20°* Virgo hasta *20°* Libra.

Grupo de Estrellas. Pierna derecha de Virgo, cuerpo, brazo derecho y pierna derecha de Boótes. Brazo y parte de los platillos de Libra.

11. *Príncipe de Copas.* Rige desde la Eclíptica hasta 45° y desde 20° Libra hasta *20°* Escorpio.

Grupo de Estrellas. Parte de los Platillos de Libra, pinza izquierda de Escorpio, cuerpo y piernas de Ophiucus, el que sujeta a la Serpiente. Mitad anterior de la Cabeza de la Serpiente, brazo derecho y garrote de Hércules.

5. Rey de Bastos. Rige desde la Eclíptica hasta 45° de Latitud Norte y desde *20°* deEscorpio hasta *20°* de Sagitario.

Grupo de Estrellas. Parte superior de la cabeza y arco de Sagitario, cabeza y brazo derecho de Ophiucus, mitad posterior de la Serpiente.

18. *Reina de Pentáculos.* Rige desde la Eclíptica hasta los 45° de Latitud Norte y desde *20°* Sagitario hasta *20°* Capricornio.

Grupo de Estrellas. Parte superior de la cabeza, cuello y cuernos de Capricornio, mano izquierda de Acuario, el hombre que porta, el Agua; todo Aquila, el Aguila; la mayor parte de Delphinus; toda Sagitta, la Flecha; patas delanteras y cuerpo de Vulpecula, el Zorro, y la cola del Cygnet, que éste ha cazado.

15. *Príncipe de Espadas:* Rige la Eclíptica hasta 45° de Latitud Norte, y desde *20°* Capricornio hasta *20°* Acuario.

Grupo de Estrellas. Cola de Capricornio, cabeza y cuerpo de Acuario, cabeza y patas delanteras de Pegasus, el caballo alado que surgió de la sangre de Medusa cerca de las fuentes

del océano; todo Equilaus, el caballo menor; parte de la cabeza de Dolphin; cola y patas traseras de uno de los Peces.

9. Rey de Copas. Rige desde la Eclíptica hasta el 45° de Latitud Norte, y desde *20°* Acuario hasta *20° Piscis.*

Grupo de Estrellas. Cuerpo y cola de uno de los Peces y parte de la banda que los une. Cuerpo y alas de Pegasus; cabeza y brazos de Andrómeda, encadenada a la cola rocosa de Lacerta.

6. Reina de Bastos. Rige desde la Eclíptica hasta el 45° de Latitud Norte y desde *20°* de Piscis hasta 20° de Aries.

Grupo de Estrellas. El otro Pez *y* parte de la banda de Piscis, cabeza y espalda de Aries, cuerpo y piernas de Andrómeda, el Triángulo, el brazo izquierdo de Cassiopea, el empeine alado de Perseus.

19. *Príncipe de Pentáculos.* Rige desde la Eclíptica hasta 45° de Latitud Norte y desde *20°* Aries hasta *20°* Tauro.

Grupo de Estrellas. Cola de Aries; un cuerno, paletilla *y* espalda de Tauro; todo Perseus y la cabeza de Medusa; parte trasera y piernas de Camelopardalis; pierna izquierda del Au*riga y* parte de Capella, la cabra que porta niños en sus brazos.

13. *Rey de Espadas.* Rige desde la Eclíptica hasta 45 ° de Latitud Norte, y desde *20°* Tauro hasta *20°* Géminis de Longitud.

Grupo de Estrellas. Cuerpo y cabeza de Castor, uno de los Gemelos, la mayor parte de Auriga y Capella, cabeza y parte delantera de Lynx, patas delanteras de Camelopardalis.

10. *Reina de Copas.* Rige desde la Eclíptica hasta 45° de Latitud Norte, y desde *20°* Géminis hasta *20°* Cáncer de Longitud.

Grupo de Estrellas. Cabeza y cuerpo de Póllux, el otro Gemelo; la mayor parte de Cáncer, el cangrejo; la cara de Leo; cabeza y cara de Ursa Major.

LOS DOCE ARCANOS SIGUIENTES GOBIERNAN LOS CIELOS DESDE LA ECLIPTICA HASTA 45° DE LATITUD SUR

65. *Fortaleza.* Rige todo Leo, a partir de Regulus o Cor Leonis.

Estrellas. Patas delanteras *y* traseras de Leo, gran parte de los Sextans y de Crater (la copa), parte del cuerpo de Hydra (la gran Serpiente Acuática), la mayor parte de Antlia Preumática (la bomba de aire), la mayor parte de Piscis Náutica y una pequeña parte de la nave Argo.

66. *Ermitaño 0 Profeta.* Rige todo Virgo.

Estrellas. Brazo izquierdo y mano de Virgo; también su espiga de cereal; parte del cuerpo de Hydra; Corvus, el Cuervo; parte de Crater; cola y mano derecha de Centaurus, el hombre caballo, y una pequeña parte de la Bomba de Aire y de Argo.

68. *Justicia.* Rige todo Libra.

Estrellas. Parte del Platillo Sur de Libra, la cola de Hydra, la cabeza, el cuerpo los brazos y las patas de Centauri. Piernas, cuerpo y ola de Lupus, el lobo que aquél está matando. Pinza derecha de Escorpio.

70. *Muerte.* Rige todo Escorpio.

Estrellas. Cuerpo y cola de Escorpio, cabeza *y* cuello de Lupus, todo Ara (el Altar), dos pies de Ophiucus, la punta de la flecha de Sagitario y parte de Norma (la Escuadra del Constructor).

71. *La Templanza.* Rige todo Sagitario.

Estrellas. Todo Sagitario (el arquero) excepto la pata derecha trasera, la cola, la corona de la cabeza y las puntas del Arco y de la Flecha; también Corona Australis, Telescopio y Pavo.

72. *El Diablo.* Rige todo Capricornio.

Estrellas. Toda la mitad inferior de Capricornio (el macho cabrío), parte de Piscis Australis (el Pez del Sur), la parte del Microcosmos próxima a Grus (la Grulla). Parte de Indus.

74. *La Estrella.* Rige todo Acuario.

Estrellas. Piernas de Acuario y la parte del chorro de agua de la cabeza de Piscis Australis, parte de Grus, parte de Phoenix, parte de Apparatus Sculptorum y parte de Cetus.

75. La Luna. Rige todo Piscis.

Estrellas. La banda que une a los Peces, el cuerpo de Cetus (el monstruo marino ante quien fue atada Andrbmeda) y par-te de Apparatus Sculptorum. Parte de Phoenix y parte de Fornax.

61. *El Emperador.* Rige todo Aries.

Estrellas. Patas de Aries, parte del cuerpo de Tauro, cabeza y parte anterior de Cetus, parte de Fomax y parte de Eridanus.

62. *El Hierofante.* Rige todo Tauro.

Estrellas. Cabeza y parte anterior de Tauro (El Toro enviado por Neptuno para espantar a los caballos del Sol y a los de Hipolytus). la mayor parte de Orión (el Gigante cazador). Las fuentes del río Eridanus (al que Phaeton fue arrojado cuando trataba de dirijir a los caballos del Sol), y la mayor parte de Lepus, la Yegua.

63. *Los Amantes.* Rigen todo Géminis.

Estrellas. Piernas de Castor y Pbllux (los Gemelos), Canis Minor, una parte de Cáncer, todo Monoceros (el Unicornio) excepto los cuartos traseros, y la cabeza y parte delantera de Canis Major, el Perro Mayor.

64. *La Carroza.* Rige todo Cáncer hasta Regulus en Leo.

Estrellas. Una pinza y parte del cuerpo de Cáncer, garras delanteras de Leo, cabeza y parte de Hydra, parte de Sextans, parte de Piscis Naútica, patas traseras y cola de Monoceros, parte del mástil, jarcias y proa de la nave Argos.

NOTA: Los Arcanos correspondientes a Los Siete Señores errantes (planetas) y a los Tres Espíritus (elementos) no tienen asignado dominio fijo. Las 36 cartas menores (doses a dieces) rigen en los Cielos los decanatos de los signos y su Dominio se extiende desde 45° al Sur de la Eclíptica hasta Malkuth en el Polo Sur.

21.	5 de Bastos	0º-10º de ♌	♄ Parte de Argo, parte de Pisces Volcun.
22	6 de Bastos	10º-20º de	♃ Parte de Argo, parte de Pisces Volcun.
23	7 de Bastos	20º-30º de	♂ Parte de Argo, parte de Pisces Volcun.
24	8 de Pentáculos	0º-10º de ♍	☉ Parte de Argo, parte de Pisces Volcun.
25	9 de Pentáculos	10º-20º de	♀ Patas traseras de Centauri, pt. Chameleon.
26	10 de Pentáculos	20º-30º de	☿ Patas traseras de Centauri, pt. Chameleon.
27	2 de Espadas	0º-10º de ♎	☽ Patas traseras de Centauri, pt. Crux, pt. Musea y Chamaleon.
28	3 de Espadas	0º-10º de	♄ Pt. de Crux Musca y Chamaleon.
29	4 de Espadas	0º-10º de	♃ Pt. de Musca, Circinus (Compás) y de Chamaleon.
30	5 de Copas	0º-10º de ♏	♂ Pt. Circinus, de Chamaleon y de Triangulum Australis.
31	6 de Copas	10º20º de	☉ Pt. Triangulum Australis, Apus (El Ave del Paraíso) y Octans.
32	7 de Copas	20º-30º de	♀ Parte de Pavo, Apus, Octans.
33	8 de Bastos	0º-10º de ♐	☿ Parte de Pavo, Apus, Octans.
34	9 de Bastos	10º-20º de	☽ Parte de Pavo, Apus, Octans.
35	10 de Bastos	20º-30º de	♄ Parte de Pavo, Pt. de Hydra (la serpiente de agua).
36	2 de Pentáculo	0º-10º de ♑	♃ Parte de Pavo, Pt. de Hydra.
37	3 de Pentáculo	10º-20º de	♂ Parte de Toncan, Parte de Hydra.
38	4 de Pentáculo	20º-30º de	☉ Parte de Tuncana, Parte de Phoenix.
39	5 de Espadas	0º-10º de ♒	♀ Parte de Phoenix, fin de Eridanus.
40	6 de Espadas	10º-20º de	☿ Parte de Hydra, Reticulum, Rhombus.
41	7 de Espadas	20º-30º de	☽ Partes de Phoenix, Hydra, Reticulum y Eridanus.
42	8 de Copas	0º-10º de ♓	♄ Parte de Phoenix, Eridanus, Reticulum.
43	9 de Copas	10º-20º de	♃ Parte de Phoenix, Eridanus, Reticulum.

44	10 de Copas	20°-30° de	♂	Parte de Phoenix, Dorado, Reticulum.
45	2 de Bastos	0°-10° de ♈	♂	Parte de Phoenix y Dorado.
46	3 de Bastos	10°-20° de	☉	Parte de Coelum Sculptori y Dorado.
47	4 de Bastos	20°-30° de	♀	Parte de Coelum Sculptori (Buril del Escultor).
48	5 de Pentáculo	0°-10° de ♉	☿	Parte de Eridanus, Columba, Naochi, Dorado, Equilaus Pictoris.
49	6 de Pentáculo	10°-20° de	☽	Parte anterior de Lepus, Cola y Ala de Columba, parte de Equilaus.
50	7 de Pentáculo	20°-30° de	♄	Parte de Equilaus y Lepus, Cuerpo de Columba.
51	8 de Espadas	0°-10° de ♊	♃	Pies de Canis Major, Proa de Argo, parte de Equilaus Pictoris.
52	9 de Espadas	10°-20° de	♂	Patas de Canis Major, parte de la Proa de Argo.
53	10 de Espadas	20°-30° de	☉	Cuartos traseros de Canis Major, parte de la Proa de Argo.
54	2 de Copas	0°-10° de ♋	♀	Proa de Argo. Cola de Canis Major.
55	3 de Copas	10°-20° de	☿	Proa de Argo.
56	4 de Copas	20°-30° de	☽	Proa de Argo.

NOTA: Mientras que la mayor parte de las Constelaciones del Hemisferio Norte están conectadas con la mitología clásica, los nombres de muchas de las Constelaciones del Hemisferio Sur, y especialmente las próximas al Polo Sur, son más o menos recientes y testifican una ausencia de referencia al Conocimiento Oculto; veánse, por ejemplo, Reticulum, Coelum Sculptores, Octanus, etc. —S.R.M.D.

RECAPITULACION

En el dominio de las diversas fuerzas, la regencia de cada una se puede dividir en tres porciones. La central será la que mejor refleje la naturaleza de su propio Regente, mientras

que las dos porciones. restantes están también coloreadas de la naturaleza de los Regentes de los Dominios vecinos. Por ejemplo, en el caso de Leo, el dominio de la carta de la Fuerza, los 10 grados centrales expresarán mejor la naturaleza de este Arcano. Porque los 10 primeros grados reflejarán algo la naturaleza de Cáncer y los 10 últimos la de Virgo, aúnque siempre predominará la naturaleza de Leo en la mezcla.

El conjunto de los Cielos se divide en Cuatro Grandes Bandas o Zonas:

La Superior constituye el Dominio de las Sotas, a modo de cruz dentro de un Círculo.

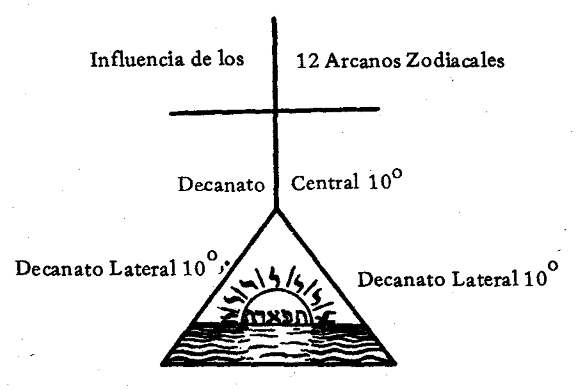
La Segunda Banda, bajo el Dominio de las restantes Cartas Cortesanas, representa una Zona de influencia que desciende verticalmente.

La Tercera Banda, bajo el Dominio de los 12 Arcanos relativos a los Signos del Zodíaco, representa una Zona de Influencia que actúa horizontalmente. La unión de las Bandas Segunda y Tercera resultará entonces, en una gran Zona de 12 Cruces que rodea a los Cielos.

La Cuarta Banda consiste en los 36 Decanatos bajo el Dominio de las 36 cartas menores de los cuatro pa-los (los números del dos al diez de cada palo). En cada uno de dichos conjuntos de tres partes, o Decanatos, dentro de cada Signo, el efecto de la parte central será más pronunciado que el de las laterales.

Por consiguiente, el conjunto de los 3 Decanatos de cada Signo vendrá simbolizado por un triángulo. Se tienen entonces doce Triángulos rodeando a los cielos inferiores y, en última instancia, doce Cruces encima de doce Triángulos rodeando a los cielos. En otras palabras, lo que se tiene es el símbolo de la A.D. Externa repetido doce veces.

Y el Sol Naciente central representará la influencia oculta de Tiphareth en el centro de la Esfera (tal como será después explicado), saliendo por encima de las aguas del Espacio (la extensión etérea del Cielo llamada por los egipcios "Las Aguas



Sol Oculto de Tiphareth operando y saliendo
por encima de las Aguas del Espacio

de Nu que son los padres de los Dioses", el Océano sin costas del Espacio).

Pero en la iniciación de la Aurora Dorada, se prefiere representar a la Cruz del Triángulo como una Cruz del Calvario de 6 Cuadrados la cual está todavía más aliada a Tiphareth.

SOBRE LA OPERACION Y REGLA DEL ARBOL DE LA VIDA EN LOS CIELOS PROYECTADO EN UNA ESFERA

Cuando se considera el Arbol de la Vida en el espacio, y no en el plano, y cuando se proyecta *en* la Esfera, el Polo Norte de la misma coincidirá con Kether y el Polo Sur con Malkuth.

Y, tal como se ha repetido suficientemente, las Diez Shephiroth no sólo se repiten en cada figura completa, sino también en sus partes, y se puede decir, entonces, que toda cosa creada tendrá sus propias Sephiroth y Senderos.

Ahora bien, como el Polo Norte corresponde *a Kether y* el Polo Sur *a Malkuth,* el Pilar central del Arbol Sephirótico

constituirá el Eje invisible de la Esfera, siendo Tiphareth el punto central de la misma. Esta última Sephirah, junto con Yesod, estará completamente fuera de visión, de forma que Tiphareth sea el centro exacto de la Esfera.

Por otra parte, las Sephiroth Chokmah, Binah, Chesed, Geburah, Netzach y Hod aparecerán duplicadas. Y los senderos Aleph, Beth, Gimel, Vau, Cheth, Caph, Mem, Qoph y Shin también se duplicarán, mientras que los demás aparecerán cuadruplicados. Porque aunque Tiphareth y Yesod aparezcan ocultos, habrá en la esfera cuatro puntos especiales en donde la influencia de los mismos estará indicada.

Proyectado en la Esfera Celeste anteriormente descrita, *Kether* gobernará un Radio de 10° alrededor del Polo Norte, abarcando así todo el cuerpo de la Constelación Draco.

Chokmah estará en el grado 60 de Latitud Norte; en un radio de 10° abarcará al pie derecho de Hércules y al brazo izquierdo, a la mano y a parte de la cabeza de Boótes. Y en la otra parte del Cielo, otro radio de 10° incluirá a la cabeza y torso de Cephus y a la cabeza de Lacerta.

Binab tiene un radio similar *y* estará situada en el mismo paralelo de Latitud, incluyendo, por consiguiente, a la Estrella Polar, a la cabeza de Camelopardalis y a la punta de la cola de Draco; también a Lyra y a la rodilla izquierda de Hércules en el lado opuesto del Cielo.

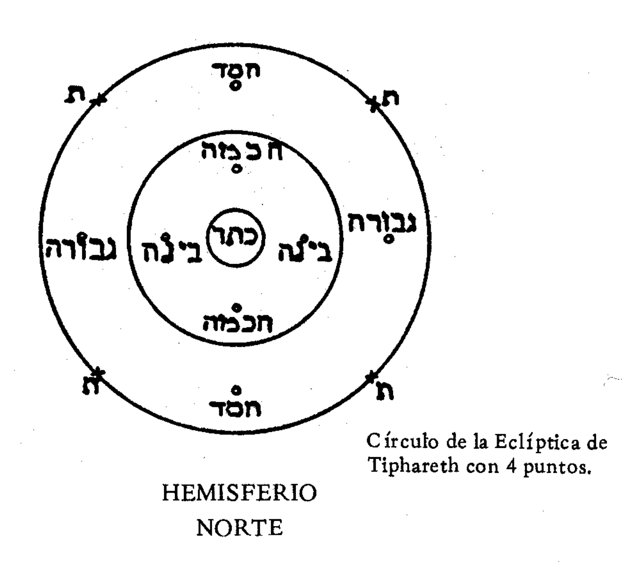
Chesed, con un radio similar y situado a 30° de Latitud Norte, incluirá parte de Coma Berenire, de Boótes y de Virgo, y partes de Andrómeda y de Pegasus.

Y así sucesivamente con el resto de las Sephiroth de los Pilares laterales, cada una distante 30° de la línea de las Sephiroth que hay por encima y por debajo de la misma, y con un radio de 10°.

La Línea Central de los Dos Pilares de la Misericordia y de la Severidad, respectivamente atravesará, la de la Misericordia el 15° de Virgo y el 15° de Piscis, la de la Severidad el 15° de Géminis y el 15° de Sagitario. Los cuatro puntos de Yesod estarán en la línea de 60° de Latitud Sur y en puntos similares de Longitud Zodiacal a los de Tiphareth*. Circuns-

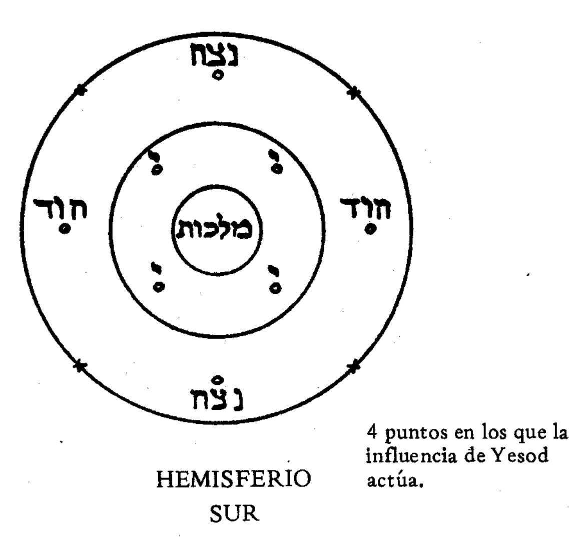
tancia por la cual el sendero de Influencia o naturaleza del Sol irá según la línea de la Eclíptica, coincidiendo con Tiphareth, y el de la Luna según el paralelo de 60° de Latitud Sur en respuesta a los puntos de Yesod de dicha línea.

ESQUEMA DE S.A.* DE LAS SEPHIROTH



Círculo de la Eclíptica de Tiphareth con 4 puntos.

HEMISFERIO
NORTE

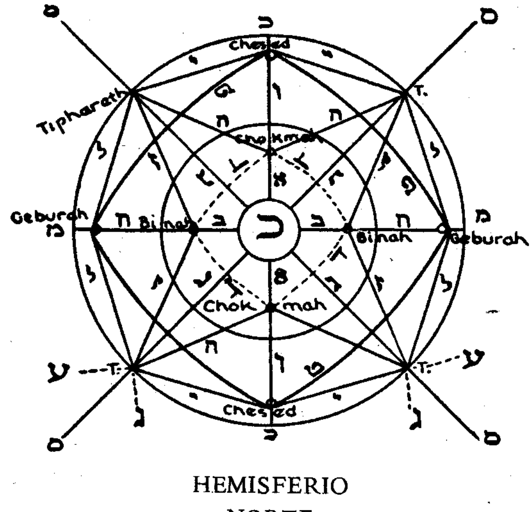


4 puntos en los que la influencia de Yesod actúa.

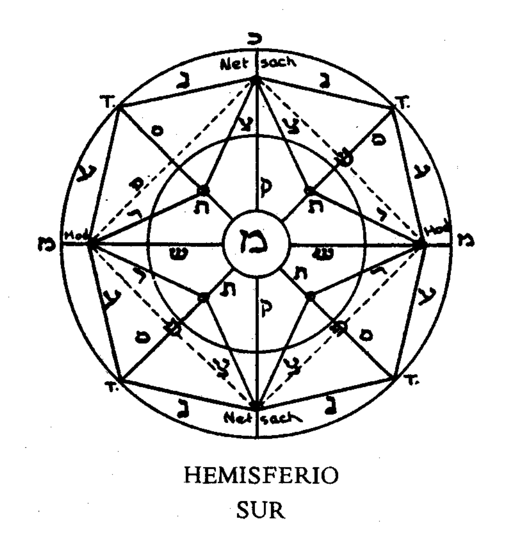
HEMISFERIO
SUR

* Iniciales del motto Sapere Aude. *(N.* ***del*** *T.)*

ESQUEMA DE S.A. DE LOS SENDEROS

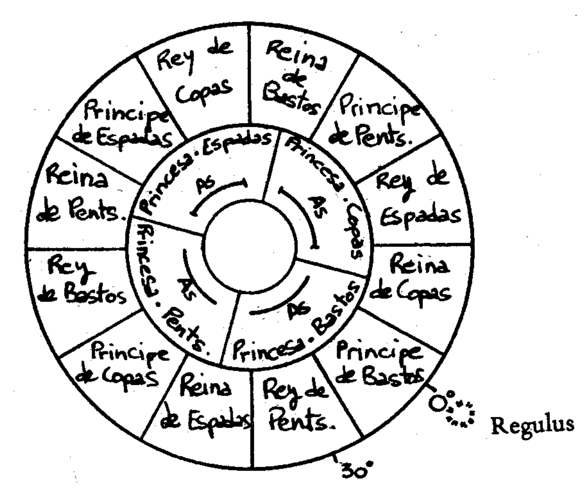


HEMISFERIO
NORTE

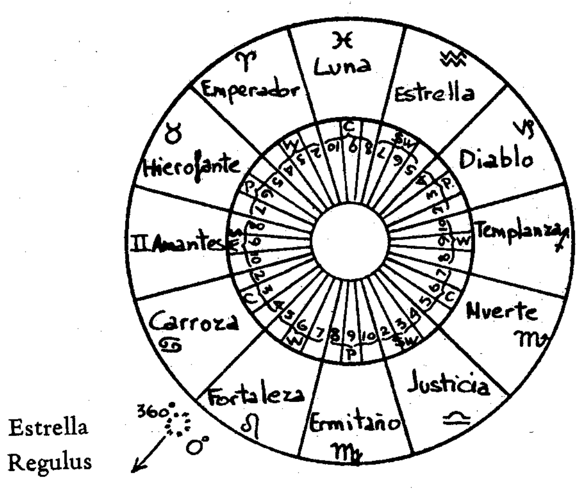


HEMISFERIO
SUR

ESQUEMA DE S.A. DEL TAROT



HEMISFERIO NORTE



HEMISFERIO SUR

LA LEY DE LA REVOLUCION RIZADA DE LAS FORMAS SIMBOLIZADA POR LOS CUATRO ASES ALREDEDOR DEL POLO NORTE

(Nota: Aunque éste no era un documento oficial del grado de Adeptus Minor Zelator, ni tampoco está incluido en las instrucciones generales sobre el Tarot que generalmente se entregaban, es claro que su autor es el Muy Honorable Frater S. R. M. D. Hay estudiantes que lo consideran como un traba-jo muy importante, afirmando que formaba parte del estudio prescrito para el Adeptus Minor Theoricus. Es evidente que para entenderlo plenamente se requieren enseñanzas adicionales, pero aquellos estudiantes con un buen conocimiento práctico de la Astrología y con un grado de entendimiento de la teoría de las corrientes o mareas Táttvicas, descubrirán que este documento arroja mucha luz sobre el sistema esotérico de la Adivinación Astrológica. — I. R.)

Está escrito en el Libro "T": "Asímismo el Dragón (es decir, Draco, la constelación del polo Norte de los Cielos) rodea el Polo o Kether de los Cielos estelares". Además se dice que los Cuatro Ases (simbolizados por las Princesas y Amazonas), rigen los Cielos desde el Polo Norte del Zodíaco hasta el grado 45 de Latitud Norte a partir de la Eclíptica,* y ello desde los Tronos de los Cuatro Ases que rigen en Kether.

Y también queda establecido que:

El Trono del As de Copas .... La cabeza de Draco
El Trono del As de Espadas .... Parte anterior del cuerpo
El Trono del As de Pentáculos . . . Parte posterior del cuerpo
El Trono del As de Bastos .. ... Cola de Draco

Contémplese, entonces, la forma de esta Constelación del

* Declinación en lenguaje astrológico *(N. del T.)*

Dragón. Se ve que presenta cuatro rizos en los cuatro lugares atribuidos a la regencia de los Ases.

Cabeza, primer rizo .... As de Copas
Segundo rizo .... As de Espadas
Tercer rizo .... As de Pentáculos
Cuarto rizo .... As de Bastos

Y este curso rizado constituirá la Ley de los Ases.

Ahora bien, si se consideran los Cuatro Rostros de YHVH se tiene que el Fuego y el Agua son elementos contrarios, y lo mismo la Tierra y el Aire. El trono de un Elemento atraerá y asirá, por así decir, a la Fuerza de dicho elemento, poniéndose con ello en funcionamiento las Fuerzas de la Simpatía y de la Antipatía, lo que se conoce químicamente como atracción y repulsión.

Recuérdese también la asignación de las Triplicídades:

Aries, Leo, Sagitario = Fuego = Bastos del Tarot.
Cáncer, Escorpio, Piscis = Agua = Copas del Tarot.
Géminis, Libra, Acuario = Aire = Espadas del Tarot.
Tauro, Virgo, Capricornio = Tierra = Pentáculos del Tarot.

Se tiene el orden de las Princesas, y consecuentemente el de los Tronos, que se forma de derecha a izquierda de la siguiente manera:

Heh (final)	Vau	Heh	Yod
Princesa	Princesa	Princesa	Princesa
de	de	de	de
Pentáculos	Espadas	Copas	Bastos
Tierra	Aire	Agua	Fuego ,

Por otra parte, el orden de los Ases se consituye de izquierda a derecha, aunque su movimiento es de derecha a izquierda:

Yod	Heh	Vau	Heh (final)
As	As	As	As
de	de	de	de
Bastos	Copas	Espadas	Pentáculos

Este, pues, será el orden de su movimiento, Supongamos.

para empezar, que los ases ocupan las siguientes estaciones: *

Estación 2	Estación 1	Estación 12	Estación 11
As de Bastos	As de Copas	As de Espadas	As de Pentáculos

Ahora bien, la Estación 2 es el Trono del As de Bastos, y el movimiento de los Ases es continuo de derecha a izquierda en la dirección del número de las estaciones. En el curso ordinario, entonces, el As de Bastos pasaría a la Estación 3, el As de Copas a la Estación 2, el As de Espadas a la Estación 1 y el As de Pentáculos a la Estación 12.

Pero la Estación 2, siendo el Trono del As de Bastos, atrae y detiene el movimiento de dicha fuerza, de modo que en lugar de pasar a la Estación 3 permanece en la estación 2 hasta que los demás Ases hayan pasado por turnos sobre él.

El As de Bastos permanece en la Estación 2,
el As de Copas pasa también en la Estación 2,
el As de Espadas pasa a la Estación 1,
el As de Pentáculos pasa a la Estación 12.

A continuación,

El As de Copas pasa a la Estación 3,
el As de Bastos permanece en la Estación 2,
el As de Espadas pasa también a la Estación 2,
el As de Pentáculos pasa a la Estación 1.

A continuación,

El As de Copas pasa a la Estación 4,
el As de Espadas pasa a la Estación 3,
el As de Bastos permanece en la Estación 2,
el As de Pentáculos pasa también a la Estación 2. A continuación,

El As de Copas pasa a la Estación 5,
el As de Espadas pasa a la Estación 4,
el As de Pentáculos pasa a la Estación 3,
el As de Bastos permanece todavía en la Estación 2.

Pero la Estación 5 es el Trono del As de Copas. Por consiguiente, esta estación atrae y detiene a dicha fuerza, de modo

* Véase figura en las páginas siguientes. *(N. del T.)*

similar a como el Trono del As de Bastos actuó antes atrayendo y deteniendo al As de Bastos con el resultado final de que dicha Fuerza, que antes era la primera, ha pasado a ser la última de las Cuatro.

A continuación

El As de Copas permanece en la Estación 5,
el As de Espadas pasa también a la Estación 5,
el As de Pentáculos pasa a la Estación 4,
el As de Bastos pasa al fin a la Estación 3.

Porque ahora que dicho As ha llegado a ser el último de los Cuatro y el As de Copas ha empezado a actuar a través de su Trono, al moverse el As de Pentáculos a la Estación 4 se producirá un hiato en el movimiento de los Ases si el As de Bastos no avanzara a la Estación 3; además se tiene la atracción del propio movimiento de los Ases delante de él. Por lo cual, la combinación de estas Fuerzas hace que efectivamente se mueva hacia delante.

El movimiento luego continua de la siguiente manera: El
As de Espadas pasa a la Estación 6,
el As de Copas permanece en la Estación 5,
el As de Pentáculos pasa también a la Estación 5, el
As de Bastos pasa a la Estación 4.

A continuación,

El As de Espadas pasa a la Estación 7,
el As de Pentáculos pasa a la Estación 6,
el As de Copas todavía permanece en la Estación 5, el
As de Bastos pasa también a la Estación 5.

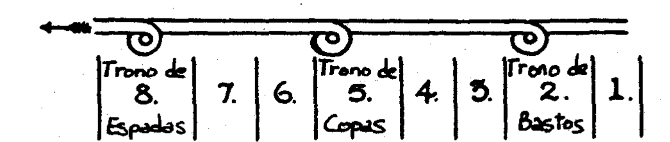
A continuación,

El As de Espadas pasa a la Estación 8, su Trono, el
As de Pentáculos pasa a la Estación 6,
el As de Bastos pasa a la estación 6,
el As de Copas permanece todavía en la Estación 5, A
continuación,

El As de Espadas permanece en la Estación 8,
el As de Pentáculos pasa también a la Estación 8, el
As de Bastos pasa a la Estación 7,
el As de Copas pasa al fin a la Estación 6.

Y así sucesivamente.

El movimiento de los Ases se corresponderá muy exacta-mente con los rizos de Draco, de la siguiente manera: El Curso de los Ases:



Y este movimiento implicará un ejercicio mucho más sostenido de fuerza a través de los Tronos que en cualquier otra posición. De forma que el efecto genérico de los Tronos será el de las estaciones del año, mientras que el de las demás posiciones no darán sus respectivas variaciones de acuerdo con sus propias naturalezas y con el orden del movimiento de los Ases en ellas.

Y al igual que Kether actúa directamente sobre Tiphareth que es, por así decir, el centro y foco de las Sephiroth cuando se proyectan en la esfera, del mismo modo los Ases actúan sobre el Sol que es el centro y foco del Sistema Solar. Se tendrá entonces que el Sol, de acuerdo con su posición con respecto al Equinoccio y la superficie de la Tierra, será el traductor del efecto de las estaciones (siendo él el traductor de la fuerza del calor) tanto si la posición del momento de los puntos Equinocciales coincide con lo que llamamos 0° Mes y 0° Libra (contados a partir de Regulus), como si no. Es decir, cuando el Sol abandona el punto Equinoccial hacia el Norte, el efecto en el Hemisferio Norte es el de Aries tanto si esa constelación está actualmente presente en los cielos como si no. Inversamente, para el Sur del Ecuador (como en Australia, por ejemplo), el paso del Sol por el punto equinoccial en dirección sur traduce el mismo efecto de Aries.

Ni por un momento se afirma que Aries y Libra sean idénticos en naturaleza. Ni que el Zodíaco como tal sea inoperante. Ni que la naturaleza del Sol no se modifique por la constelación en la que se encuentra. Solamente se dice que

Tabla mostrando el Orden de Paso
de los 4 Ases por encima de los Signos,
a través del dominio de las Princesas.

	Signo	Trono de	Primero en orden	Segundo en orden	Tercero en orden	Cuarto en orden
Cardinal	♈		🜃	🜂	🜄	🜁
Fijo	♉	As de Pentáculos	🜃	🜂	🜄	🜁
Mutable	♊		🜂	🜄	🜁	🜃
Cardinal	♋		🜂	🜄	🜁	🜃
Fijo	♌	As de Bastos	🜂	🜄	🜁	🜃
Mutable	♍		🜄	🜁	🜃	🜂
Cardinal	♎		🜄	🜁	🜃	🜂
Fijo	♏	As de Copas	🜄	🜁	🜃	🜂
Mutable	♐		🜁	🜃	🜂	🜄
Cardinal	♑		🜁	🜃	🜂	🜄
Fijo	♒	As de Espadas	🜁	🜃	🜂	🜄
Mutable	♓		🜃	🜂	🜄	🜁

el efecto directo del impacto físico de sus rayos cayendo sobre cierta porción de la superficie de la tierra radicará en el excitamiento que produce en las fuerzas terrestres en proporción a la duración de su acción.

Y como las Fuerzas simbolizadas por los cuatro Ases pa-san en sucesión por sus estaciones, su efecto será el de despertar ciertas acciones terrestres según el Signo de la división del Zodíaco encima del cual están pasando en su curso por el dominio de las Sotas o Princesas, y según su naturaleza. Sin embargo, la fuerza despertada por un As cuando está en su propio Trono será de mayor duración que en cualquier otro punto.

Y de ahí que los Signos del Zodíaco se dividan en Fijos o Kerúbicos, Cardinales o Cambiantes, y Mutables, o Fluctuantes, según la naturaleza del poder que en ellos puede ser despertado. Y a su vez éstos variarán según sus Elementos, porque los Elementos tiene diversas clasificaciones.

NOTA DE S. R. M. D.

Me parece aconsejable transcribir lo siguiente, tomado de Cornelius Agrippa:

"De los Cuatro Elementos y sus Cualidades Naturales:

"Es necesario que conozcamos y entendamos la naturaleza y cualidad de los Cuatro Elementos, para que seamos perfectos en los principios y fundamento de nuestros estudios del Arte Mágico o Talismánico.

"Hay, pues, cuatro Elementos, que son los fundamentos originales de todas las cosas corpóreas, a saber: Tierra, Aire, Fuego y Agua, de los cuales elementos todos los cuerpos inferiores están compuestos, no por mera yuxtaposición sino por transmutación *y* unión; y cuando son destruidos, se resuelven de nuevo en sus elementos.

"Pero no hay elemento sensible en estado puro. Siempre

* *La Filosofía Mágica,* Ed. Kier. Buenos Aires. *(N. del T.)*

TABLA DE LAS CUALIDADES DE LOS ELEMENTOS

🜂 Calor, sequedad, ligereza excesiva, brillantez, excesiva sutileza, movimiento rápido.

🜄 Frío, humedad, peso, oscuridad, solidez, movimiento.

🜁 Calor, humedad, ligereza, ligera oscuridad, sutileza, movimiento excesivo.

🜃 Frío, sequedad, peso excesivo, excesiva oscuridad, excesiva solidez, reposo.

TABLA DE LAS CUALIDADES DE LOS ELEMENTOS CUANDO SE MEZCLAN EN PARES

🜂 & 🜄 ligero peso, alguna sutileza, movimiento rápido e intenso.

🜂 & 🜁 Mucho calor, intensa ligereza, ligera brillantez, intensa sutileza e intenso movimiento.

🜂 & 🜃 Mucha sequedad, ligera oscuridad.

🜄 & 🜁 Gran humedad, movimiento intenso.

🜄 & 🜃 Mucho frío, mucho peso, intensa oscuridad, intensa solidez.

🜁 & 🜃 Algo de peso, intensa oscuridad, poca solidez, poco movimiento.

están más o menos mezclados y dispuestos para cambiar unos en los otros, de modo similar o como la tierra cuando se humedece y disuelve se transforma en agua, pero cuando ésta se espesa y endurece se transforma en tierra de nuevo; mediante el calor se evapora pasando a ser aire, y si éste se incendia pasa a ser fuego; por otra parte si éste se extingue se transforma en aire de nuevo, el cual enfriado después de arder de-viene otra vez en agua, o bien piedra o azufre, tal como clara-' mente demuestra el rayo.

"Ahora bien, cada uno de los Elementos tiene dos cualidades específicas: una de ellas es retenida como propia y la otra está de acuerdo con la del elemento que va directamente tras él. Porque el Fuego es caliente y seco; el Agua fría y húmeda; el Aire es caliente y húmedo y la Tierra fría y seca. Y así, según cada par de cualidades contrarias, los Elementos son opuestos dos a dos: el Fuego al Agua y la Tierra al Aire.

"Pero los Elementos son contrarios entre sí según otras características. Dos son pesados, la Tierra y el Agua; y dos son ligeros, el Fuego y el Aire. Razón por la cual los estoicos llamaron a los dos primeros "pasivos" y a los dos segundos "activos". Platón los distingue de otra manera y asigna a cada elemento tres cualidades, a saber: al Fuego, brillantez, sutileza *y* movimiento. A la Tierra oscuridad, densidad *y* reposo. Los demás elementos toman de ellos prestadas sus cualidades: el Aire recibe del Fuego dos cualidades, la sutileza y el movimiento y de la tierra una, que es la oscuridad. De modo similar el Agua recibe de la Tierra dos cualidades, la oscuridad y la densidad, y del Fuego una, que es el movimiento. Pero el Fuego es dos veces más sutil que el Aire, tres veces más móvil y cuatro veces más luminosa. El Aire es dos veces más brillan-te, tres veces más sutil y cuatro veces más móvil que el Agua. Así, el Fuego es el Aire como el Aire es al Agua y como el Agua es a la Tierra. Igualmente, como la Tierra es al Agua, así el Agua es al Aire, y el Aire es al Fuego. Y esta es la raíz y el fundamento de todos los cuerpos, de todas las naturalezas y de todas las obras milagrosas. Y el que llegue a conocer y a entender plenamente estas cualidades de los elementos y sus

mezclas, llevará a cabo sorprendentes y maravillosas obras de Magia.

"Ahora bien, cada elemento posee una triple consideración, de forma que a partir de cuatro se obtiene el número doce; y pasando por el siete al diez se tiene un progreso hacia la Unidad Suprema de la que depende toda virtud y maravilla. *Del primer Orden* son los Elementos puros, que ni están compuestos, ni cambiados, ni mezclados, sino que son incorruptibles, *y* no de los cuales sino *mediante* los cuales las virtudes de todas las cosas naturales son engendradas para la acción. No hay hombre que pueda declarar totalmente sus Virtudes, porque pueden hacer todo a todas las cosas. El que permanezca ignorante de ellos nunca será capaz de llevar a cabo efecto maravilloso alguno.

"*Del* ***Segundo Orden son*** los Elementos compuestos, cambiables e impuros, pero que no obstante pueden ser reducidos por medio del arte a su pura simplicidad, y cuya virtud, una vez reducidos, por encima de todo perfecciona todas las operaciones comunes y ocultas de la Naturaleza; éstos son el fundamento de toda la Magia natural.

"*Del tercer Orden* son los elementos que en principio y de suyo no son elementos, sino que son doblemente com-. puestos, variables y cambiables unos en los otros. Estos son el medium infalible *y* son llamados Naturaleza Media *o Alma de la Naturaleza Media;* son muy pocos los que entienden sus misterios. En ellos radica, por medio de ciertos números, grados y órdenes, la perfección de todo efecto en cualquier cosa, ya sea *natural,* celestial, osupra-celestial. Están llenos de misterios y maravillas y operan en la Magia, natural o divina. Porque de ellos y a través de ellos procede el ligamiento, la liberación *y* la transmutación de todas las cosas, el conocimiento *y* predicción de las cosas por venir y también el exorcismo del mal y la colaboración de los Espíritus Buenos. Que nadie, por consiguiente, sin la posesión y el conocimiento verdadero de estos tres tipos de Elementos piense que puede conseguir algo en la ciencia oculta de la Magia y de la Naturaleza.

"Mas aquél que sepa cómo reducir los de un orden en los

de otro, impuros en puros, compuestos en simples, y entienda distintivamente su *naturaleza, virtud y poder,* en número, grados y orden, y sin dividir la sustancia, llegará facilmente al conocimiento y operación perfecta de todas las cosas natura-les y de los secretos celestiales equivalentes; y ésta es la perfección de la Qabalah, la cual enseña todo lo anteriormente mencionado; y mediante un conocimiento perfecto de la misma puede llevar a cabo muchos experimentos raros y maravillosos.

"En el mundo original y ejemplar todo es todo en todo. Lo mismo ocurre en éste mundo corpóreo. Y los elementos no están sólo en las cosas inferiores, sino también en los Cielos, en las estrellas, en los diablos, en los ángeles e igualmente en Dios mismo, el hacedor, y ejemplo original de todas las cosas.

"Ahora bien, debe ser entendido que en los cuerpos inferiores los elementos son toscos y corruptibles, pero que en los cielos son, por' sus naturalezas y virtudes, de una condición más excelente y exaltada de lo que son en las cosas sub-lunares. Porque la firmeza de la tierra celestial carece de la grosura del agua, y la agilidad del Aire no excede sus límites. El calor del fuego no quema, sólo brilla dando luz y vida a todas las cosas con su calor celestial."

Fin de la transcripción

El efecto sucesivo que el paso de los Ases por las Estaciones de encima del lugar de un Signo tiene en el excita-miento de las Fuerzas de ese Signo puede calcularse fácilmente mediante las tablas de los elementos en estado simple y mezclado, siempre con cuidado de tomar también en consideración el efecto del Trono sobre la estación y la naturaleza propia del Signo.

Se dice que Kether está en Malkuth, y también que Malkuth está en Kether, pero de otra manera.

Porque en la escala descendente de los Cuatro Mundos, el Malkuth del menos material estará ligado al Kether del más material. De la Síntesis de las Diez fulguraciones de la AOUR

(luz) pasa la influencia a EHEIEH, el Kether de Atziluth. Y la hebra interconectante del AIN SOPH se extiende a través de los mundos de las Diez Sephiroth y en todas direcciones. Es
igual que las Diez Sephiroth operan en cada una por separado, habrá un KETHER en cada MALKUTH y un Malkuth en cada Kether. Así:

ADONAI MELEKH será el MALKUTH de ATZILUTH.
METATRON será el KETHER de BRIAH. SANDALPHON
METATRON será el MALKUTH de BRIAH.
NEPHESCH ha-
MESSIAH
CHAIOTH ha QADESH será el KETHER de YETZIRAH.
ASCHIM será el MALKUTH de YETZIRAH.
RASHITH ha GILGALIM será el KETHER de ASSIAH.
CHOLEM YESODOTH será el MALKUTH de ASSIAH.
THAUMIEL será el KETHER de las QLIPPOTH.
El símbolo de la conexión entre el MALKUTH de YET-
SIRAH Y EL KETHER de ASSIAH será de una forma algo parecida a la de un reloj de arena. Y la hebra del AIN SOPH antes aludida pasa por su centro y forma la conexión AIN SOPH entre los Mundos:



De forma que éste es el símbolo de la conexión entre los dos planos. Y también según este símbolo se produce la traducción de fuerza de un plano a otro, y de ahí que el título

de la Esfera de Kether de Assiah significa el comienzo del movimiento giratorio.

Ahora bien, en el diagrama del Minutum Mundum hay cuatro colores atribuidos a Malkuth: cetrino, bermejo, oliva y negro. Y si los consideramos en la esfera, el cetrino estará en la parte superior *y* en horizontal, el bermejo *y* el oliva en la parte media y en vertical, y el negro en la parte inferior y en horizontal.

A su vez, estos cuatro representan en cierta forma la operación de los cuatro elementos en Malkuth ; por ejemplo:

Cetrino — Aire de Tierra Bermejo — Fuego de Tierra
Oliva — Agua de Tierra Negro — Tierra de Tierra.

En el diagrama del símbolo del reloj de arena queda pa-tente, entonces, que el MALKUTH de YETZIRAH será el transmisor de las fuerzas Yetziráticas al KETHER de ASSIAH, y que éste último será el recipiente de las mismas, y que, por tanto, el símbolo del doble cono o reloj de arena será el traductor de un plano al otro. Sean, entonces consideradas las nomenclaturas Yetziráticas del *Décimo Sendero,* que corresponde a Malkuth, y *del Primer Sendero,* que corresponde a Kether.

El Décimo Sendero es llamado la Inteligencia Resplandeciente, y se llama así porque está exaltado por encima de toda cabeza y se sienta en el Trono de Binah ; ilumina el esplendor de todas las Luces y hace que la corriente de in-fluencia fluya desde el Príncipe de los Rostros, a saber, Metatron.

El Primer Sendero es llamado la Inteligencia Admirable u Oculta (la Corona Suprema) porque es la Luz que hace entender lo Primordial sin principio, y es la Gloria Primor-dial porque nada de lo creado es digno de alcanzar su esencia.

De donde llanamente se deduce que MALKUTH es, por así decir, la colectora y sintetizadora de todas las fuerzas de su propio plano o mundo. Mientras que Kether, superior a todo en su propio plano o mundo, será el recipiente y dispositor de las fuerzas del plano siguiente para poder distribuir-las en sus Sephiroth subordinadas de una forma ordenada.

Y así, cualquiera de las innumerables fuerzas de Malkuth puede actuar a través del cono superior del símbolo del reloj de arena y, por medio del inferior, traducir su operación al KETHER de abajo, pero el modo de transmisión será a través de la superficie cónica mediante la hebra del Ain Soph, o de lo Informulado.

De forma que, en la transmisión de fuerza entre dos mundos, lo Formulado debe hacerse primero Informulado, para poder *reformularse* en nuevas condiciones. Porque deben entenderse claramente que una fuerza *formulada* en un mundo; si se traduce a otro, se tornará *informulada,* de acuerdo con las leyes de un plano que es de naturaleza diferente. Considérese, por ejemplo, al agua en estado líquido, que está sometida a leyes diferentes que cuando está en las condiciones de hielo o yapor.

Y, como se ha dicho antes, puesto que hay en el diagrama del Minutum Mundum cuatro divisiones elementales principales de la Sephirah MALKUTH, cada una tendrá su fórmula correlativa de transmisión al Kether siguiente. De ahí que en el sistema del Tarot de la Orden se tenga el Dominio de las cuatro Sotas o Princesas circundando el Polo Norte. 'dY por qué las cuatro Amazonas, o Sotas, que responden a la Heh final del YHVH, son las que están allí situadas, y no los Cuatro Reyes, o las Reinas, o los Príncipes, o uno de cada naturaleza?

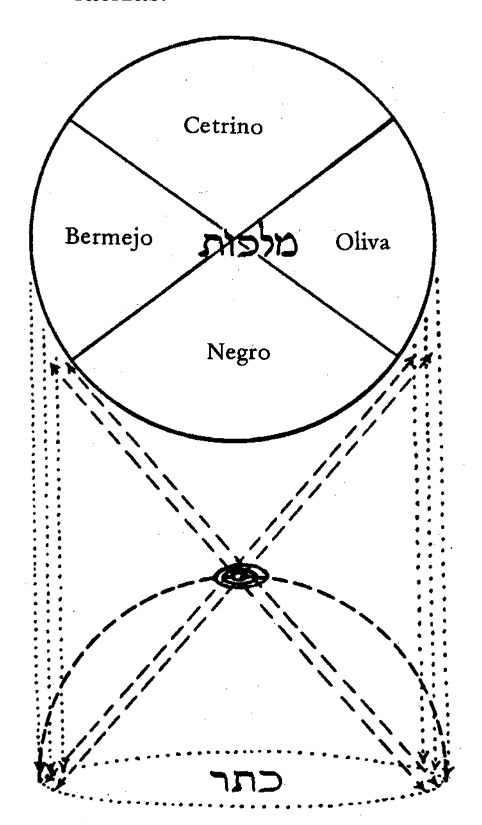
Se nos enseña que éstos son los Vicerregentes del Nombre en los Cuatro Mundos, y que se distribuyen entre las Sephiroth de la siguiente manera:

Yod	Heh	Vau	Heh (final)
Chokmah	Binah	Tiphareth	Malkuth
Rey	Reina	Príncipe	Princesa.

Ahora bien, como el Kether de Assiah va a *recibir* del Malkuth de Yetzirah, es necesario que en y alrededor de Kether haya una fuerza que participe de la *naturaleza* de Malkuth, aunque sea más sutil y refinada. Y esto es por lo que la Heh final, la fuerza de las Princesas, tiene su dominio alrededor de Kether, para poder ejercer la atracción del Malkuth de lo su-

perior y constituirse en base de acción de los Ases, para que una materia refinada pueda atraer a su semejante y las fuerzas espirituales no se pierdan en el vacío produciendo un erróneo torbellino de destrucción por falta de una base de asentamiento. Y en esto radica la fórmula mutua de *espíritu y* de *cuerpo* que hay en todo, ya que cada uno de los términos

Diagrama de transmisión cruzada de Kether a Malkuth de las 4 fuerzas.



Las líneas de puntos indican las líneas naturales de transmisión de las Fuerzas si ambos Sephiroth estuvieran en el mismo Mundo. Las líneas de rayas indican el t.iodo en el que dichas líneas son capturadas y cruzadas por el símbolo del Reloj de Arena.

aporta al otro aquello de lo que carece, pero también debe darse en cada uno cierta condición para que la armonía entre ambos sea perfecta. Porque a menos que el *cuerpo* sea de naturaleza refinada su efecto será el de estorbar a la acción del *espíritu* a él cognato. Y a menos que el *espíritu* consienta en aliarse con un cuerpo, éste último resultará injuriado por ello y cada uno reaccionará contra el otro.

Por eso es necesario que el Adeptus Minor entienda que el *espíritu* puede tanto como el *cuerpo* cometer falta, y que hay poca diferencia entre la persona material *y* sensorial *y* la envidiosa, malintencionada y autoconvencida de la propia bondad —salvo en el hecho de que, siendo esta última más sutil y menos evidente, sus pecados son más insidiosos aun-que ambos son igualmente malignos. Porque es tan necesario, gobernar al Espíritu como refinar el cuerpo, ya que ¿de qué sirve debilitar el cuerpo mediante abstinencias si al mismo tiempo se alimentan la falta de caridad y el orgullo espiritual? Es simplemente cambiar un pecado por otro.

De ahí que las fuerzas de la Heh final sean tan necesarias en Kether, tal como se dice en el Décimo Sendero del Sepher Yetzirah: "Se llama así porque está exaltada por encima de toda cabeza y se sienta en el. Trono de Binah." Ahora bien, en el Arbol, las dos Sephiroth Chokmah y Binah son referidas al Mun.do Briático que es también llamado Trono o vehículo, es decir, del Mundo Atzilútico al cual Kether es atribuido en el Arbol. Y respecto a los dominios de las Cuatro Princesas, véase que éste incluye a Chokmah y Binah, así como a Kether.

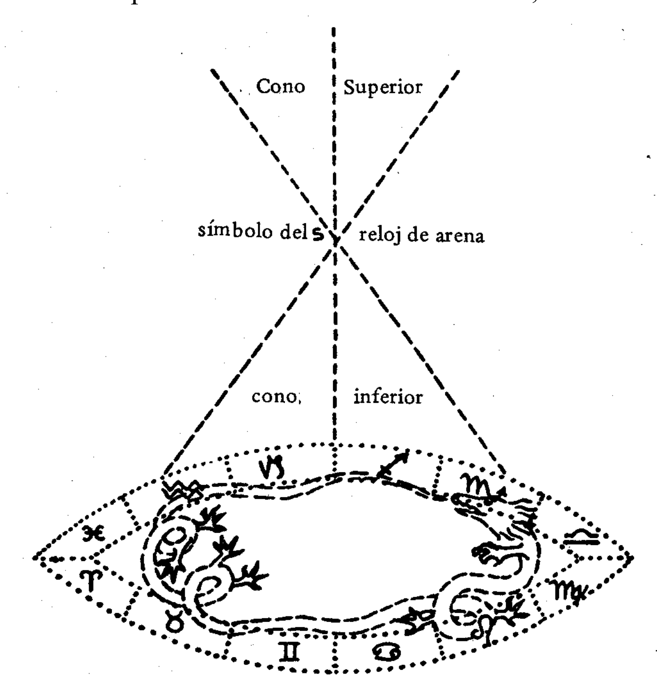
Pero habrá, uno una, sino cuatro formulas de aplicación de las Cuatro Fuerzas de Malkuth en la revolución en Kether de los Ases. Y éstas no funcionan aisladas sino simultáneamente, aunque con un distinto grado de fuerza.

Si Malkuth o Kether estuvierari en el mismo plano o mundo, la transmisión de dichas fuerzas de la uno a la otra procederá *más o menos en línea recta.* Como en este caso *Malkuth y Kether están en distintos planos o mundos,* las líneas de transmisión de las fuerzas son capturadas y enroscadas por el *cono superior* del símbolo del reloj de arena,

haciéndolas atravesar el *vortex a* través del cual la hebra de lo *informulado* (es decir, del Ain Soph) pasa. Desde allí son proyectadas en movimiento giratorio (aunque de acuerdo con su naturaleza) por el cono inferior hacia Kether.

De donde resulta que dichas fórmulas son de la naturaleza del Dragón, es decir, se mueven en rizos, y por eso reciben el nombre de *Fórmulas del Dragón ó de la Serpiente.*

Ahora. bien, si se imagina al MALKUTH de Yetzirah en posición vertical por encima del Kether de Assiah, se verá



FORMULA DIRECTA O REPTANTE

que toda la parte negra de Malkuth estará vuelta hacia Kether, las partes bermeja y oliva sólo lo estarán parcialmente, y la parte cetrina estará completamente alejada y en el lado opuesto. De donde se sigue que la operación natural hacia Kether de estas cuatro fuerzas será de la siguiente manera: negra, más horizontal que vertical y actuando plenamente;

Cetrina, más horizontal que vertical, pero actuando en la periferia de la circunferencia de Kether y más bien débil que fuerte; bermeja y oliva, más verticales que horizontales y actuando moderadamente.

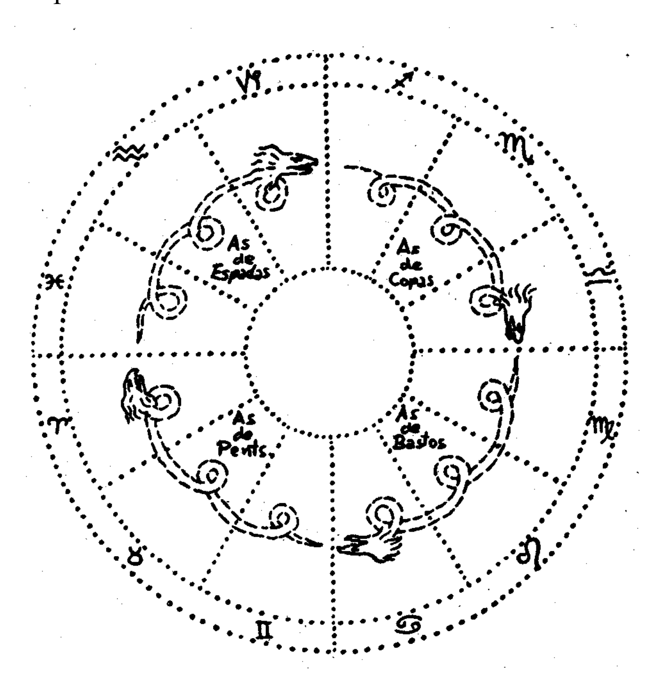
Y estas cuatro fórmulas implicarán cuatro movimientos simultáneos en la revolución de las fuerzas simbolizada por los cuatro Ases alrededor del Polo Norte.

La *primera y* más poderosa en su acción inmediata será la que responde a la Tierra de Malkuth de Yetzirah trasmitiendo al Kether de Assiah y siguiendo los rizos de la Constelación Draco. Es llamada *Fórmula Directa o Reptante,* razón por la cual el Dragón puede simbolizarse sin alas y con patas. Esta es la fórmula que ha sido plenamente explicada al principio de la sección sobre la revolución de los Ases. Hay que tener en cuenta al usar expresiones como Tierra de Malkuth, etc., que no implican en absoluto naturalezas elementales puras, sino mezcladas, puesto que Malkuth recibe el efecto final de todas las fuerzas del Arbol de la Vida, y por eso los colores atribuidos a la misma no son primarios, sino terciarios. De ahí que en Malkuth los elementos se intercambien entre si, al igual que los Kerubim de la Visión de Ezequiel tenían cada uno cuatro cabezas e intercambiadas entre sí.

La *segunda y menos poderosa* en su acción inmediata será la fórmula del Dragón correspondiente al Aire de Malkuth de Yetzirah transmitiendo al Kether de Assiah, la cual sigue los rizos de cuatro serpientes sobre las cuatro triplicidades de los elementos en el Zodíaco, o, hablando más propiamente, sobre las estaciones de encima de los mismos, en el Dominio de las Princesas. (Véase que en el Libro T el Trono de cada Dominio corresponde a más de un tercio del mismo debido al efecto duradero de su fuerza.) Esta fórmula recibe también el nombre de *Enlazada o Voladora, y* de ahí que las serpientes se representen sin patas pero con alas. Su acción se ejerce más en la periferia de la circunferencia de lo que se hace en el resto de las fórmulas. La fórmula de operación se entenderá en seguida si se mira a su diagrama específico, pero más

especialmente si se miran los cuatro diagramas que muestran el cambio de orden y curso de los ases. En esta fórmula las cabezas de las cuatro serpientes estarán encima de los signos cardinales.

La *Tercera Fórmula del Dragón, moderadamente pode-rosa* en su acción inmediata, es la que responde al Fuego de Malkuth de Yetzirah transmitiendo a Kether de Assiah y siguiendo la ley de la atracción y de la respulsión de los elementos de las triplicidades del Zodíaco. Es llamada la *Fórmula Saltarina o de Lanzadera y sus* serpientes pueden representarse tanto con patas como con alas -con patas para repre-



FORMULA ENLAZADA O VOLADORA

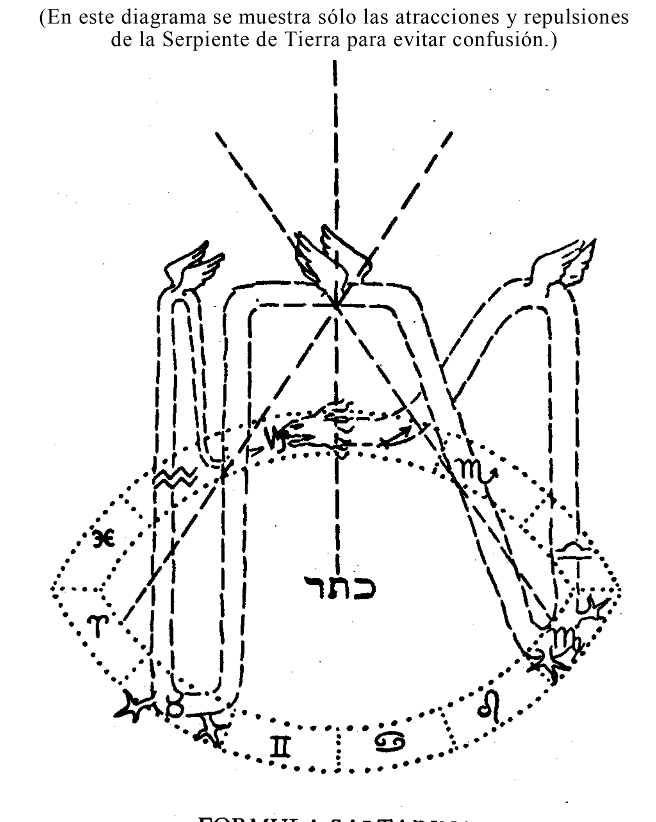
sentar la atracción de los elementos, con alas para repulsión por los elementos contrarios. Mientras que la acción de las dos fórmulas precedentes es más bien horizontal, la de ésta es más bien vertical. Se entenderá fácilmente su funciona-miento a la vista de los cuatro diagramas que acompañan

la explicación, y de los que muestran el cambio de orden en el curso de los Ases. Como en el caso anterior, las cabezas de las serpientes descansan sobre las Estaciones de encima de los Signos Cardinales.

La explicación del recorrido de una de las cuatro serpientes será suficiente para explicar el conjunto. Sea, por ejemplo, la serpiente de Fuego:

El Fuego es atraído fuertemente por la Estación de encima del Fuego.

(En este diagrama se muestra sólo las atracciones y repulsiones de la Serpiente de Tierra para evitar confusión.)



FORMULA SALTARINA

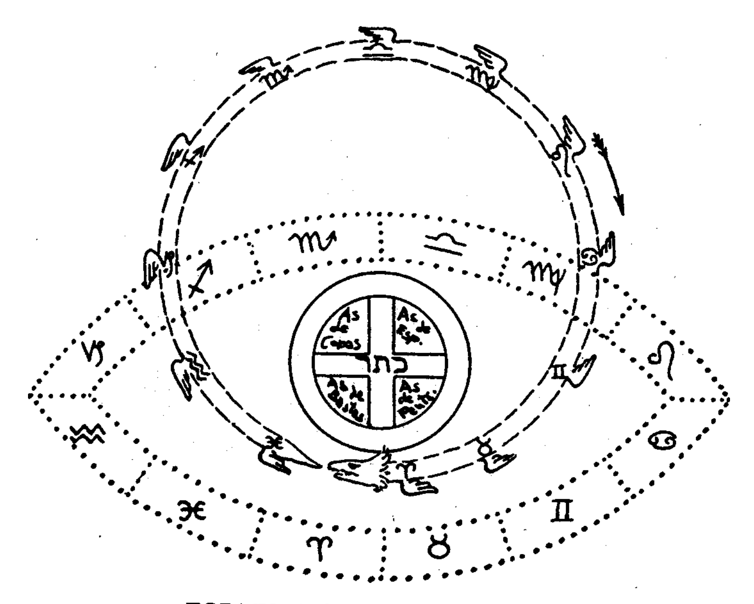
El Fuego es fuertemente repelido por la Estación de en-cima del Agua.

El Fuego es ligeramente atraído por la Estación de encima del Aire.

El Fuego es ligeramente repelido por la Estación de en-cima de la Tierra.

La Cabeza descansa en la Estación sobre Aries.

La Serpiente es repelida hacia el cono inferior por Piscis, la
Serpiente es ligeramente atraída por Acuario.
la Serpiente es ligeramente atraída por Capricornio, la
Serpiente es fuertemente atraída por Sagitario, la
Serpiente es fuertemente atraída por Escorpio, la
Serpiente es ligeramente atraída por Libra,
la Serpiente es ligeramente atraída por Virgo,
la Serpiente es ligeramente atraída por Leo,
la Serpiente es ligeramente atraída por Cáncer,
la Serpiente es ligeramente atraída por Géminis y Tauro. La cola es fuertemente atraída por Aries, en donde se une de nuevo con la cabeza.



FORMULA GIRATORIA O FLUYENTE

La *Cuarta Fórmula del Dragón, moderadamente pode-rosa,* es la que responde al Agua de MALKUTH de Yetzirah transmitiendo al Kether de Assiah y siguiendo la Ley de la Sucesión Zodiacal de los Signos en Orden gradual. Es llamada la *Fórmula giratoria o fluyente, y su* serpiente puede representarse sin patas ni alas pero como teniendo aletas para simbolizar el movimiento fluyente. También esta fórmula es de acción más bien vertical y su funcionamiento quedará claro sin más que observar el diagrama que la representa, así como los del cambio de orden en el curso de los Ases.

La mejor forma de representarla simbólicamente es por los cuatro Ases, como si éstos estuvieran girando en una pequeña rueda sobre un gran círculo cuyo cuerpo estuviese formado por los poderes de los doce Signos, y tal que ésta rueda, a su vez, estuviera girando sobre las estaciones de encima del Zodíaco. El efecto de la revolución de la Rueda de los Ases será respectivamente excitar, por el As de Bastos los Signos de Fuego, por el As de Copas los Signos de Agua, por el As de Espadas los Signos de Aire y por el As de Pentáculos los Signos de Tierra. Pero también a través de las fuerzas de la revolución de la Serpiente se verá, a su vez, modificada la fuerza de los Ases por las naturalezas zodiacales del cuerpo de la Serpiente.

Y, como se dijo antes, la acción de todas las fórmulas será simultánea, aunque difiriendo en grado, y la más fuerte de operación es la que se explicó en primer lugar, la cual sigue los rizos de la Constelación Draco. Nótese que en dos de las fórmulas las cabezas de las Serpientes siguen el orden de los Signos, mientras que en las otras dos van contra su orden de sucesión natural en el Zodíaco.

Además, la acción del Espíritu del Malkuth de Yetzirah transmitiendo al Kether de Assiah igualará a la de los continuados rayos vibratorios que actúan desde el centro hacia la circunferencia y hacen así actuar a la fuerza de la "Hebra de lo Informulado", MEZLA. *

* Palabra que por Gematria suma 78, el número de cartas del Tarot. (N. *del T.*)

Recuérdese lo escrito en el Capítulo sobre la Carro, (Ezekiel, 1.45)

"Y miré, y he aquí que un viento tempestuoso venía d Norte, una nube poderosa, y un fuego girando sobre sí mi mo, y un esplendor girando sobre sí mismo, y en medio c él como un ojo de brillantez de en medio del fuego. Y d centro del mismo las formas de las Cuatro Chaioth."

LIBRO NOVENO

LAS
TABLILLAS
ANGELICAS

INTRODUCCION
AL
SISTEMA ENOKIANO

Por FRATER AD MAJOREM ADONAI GLORIAM

Bien poco era dicho en la Primera Orden de la Aurora Dorada sobre las Tablillas Angélicas o Atalayas. Se mencionaban en los Rituales de Grado, pero no entraban directa-mente en el capítulo de Lecciones Teóricas. Sin embargo, el estudio detallado de dichas Tablillas y los métodos de usarlas junto con las invocaciones Enokianas para inquirir en la Visión Espiritual, formaba parte definida del trabajo de grado prescrito para el Adeptus Minor de la R.R. etc., A.C., aun-que, a decir verdad, nunca he conocido a nadie que lo haya hecho con un grado suficiente de profundidad.

Se tenía una masa considerable de instrucciones detalla-das y muy complejas sobre el tema, reunida en cierto número de documentos. En posesión mía hay manuscritos que totalizan al menos 70.000 palabras, sin contar varios grandes mapas, diagramas y tableros de colores. Se pensó, entonces, que era necesario el suministrar un ensayo en el que se intentara cubrir todo el territorio en una secuencia lógica, incluyendo, en donde fue necesario, citas de los documentos originales escritos por el M. H. Frater D. D. C. F. Esto resultará mucho más útil que reproducir toda, la más bien inconexa masa de literatura Enokiana, la cual en muchos casos no es más que un desarrollo de los principios fundamentales, y así puede ser elaborada por cada lector individual que estudie el presente libro.

Sea dicho de partida que se requiere una gran cantidad de estudio sistemático para poder apreciar el valor y la sutil significancia de este sistema. Se trata de uno de los más sorprendentes esquemas mágicos con que yo jamás me haya

topado, ya que proporciona una practiquísima y comprehensiva síntesis de todo el sistema mágico de la Aurora Dorada. No hay parcela importante de conocimiento y práctica que no haya sido incorporada dentro del marco de las tablillas Angélicas. Se tiene entonces que todas las formas técnicas valiosas de operación Mágica y todas las ramas del trabajo ritual se encuentran representadas en un único y noble sistema.

Por ello, porque se trata de una amalgama sintética de todo el trabajo de la Orden, será necesario e imperativo que, antes de entrar en ella, el estudiante se haya familiarizado por completo con todas las demás parcelas de conocimiento que se enseñan en la Aurora Dorada. Debe saberse también las atribuciones Geománticas y del Tarot como para tener constantemente sus nombres, símbolos e ideas, en la punta de la lengua —esto, se entiende, además de los apartados básicos del Alfabeto hebreo, del Arbol de la Vida, y de la Qabalah en general. Se requiere que, no sólo se memoricen y sepan, sino que se entiendan las fórmulas de Magia Práctica que se derivan de los documentos Z, que tratan del simbolismo del Candidato, del Templo y de la Ceremonia del Grado del Neófito. El estudiante tendrá que estar perfectamente . familiarizado con los Rituales del Pentagrama y del Hexagrama, las fórmulas de las Ceremonias de Consagración y el arte general de invocar, de formular imágenes Telesmáticas y de dibujar Sigilos. Las Tablillas mismas constituyen excelentes ejemplos de Talismanes y de tablillas parpadeantes.

D. D. C. F. dice en su *No tanda* al Libro del Concurso de las Fuerzas que "las tablillas de Enok requieren en verdad muchos años de estudio y pagarán con creces tal gasto de tiempo y de energía. El conocimiento encapsulado en este manuscrito es muy superficial y elemental, y no hace justicia en absoluto al esquema Enokiano. Debe tomarse sólo como un débil intento de dar lo que, a primera vista, el intelecto considera que no guarda relación alguna con el mundo de la verdad Espiritual, el cual mundo las Tablillas guardan corno

una reliquia y la cual reliquia un gran Adepto sabe como hacerlas declarar."

Muy poco se sabe sobre el origen de estas Tablillas y de las invocaciones que acompañan a su uso. Apenas nada se decía en la Orden que lo explicara, aunque en el Ritual de Adeptus Minor se dice que Christian Rosenkreutz y sus colegas más cercanos, cuya fecha supuesta es *circa* 1400 D. C., transcribieron algo "del lenguaje mágico, que es el de las Tablillas Elementales". Hasta donde podemos llegar, sin embargo, el Sistema se originó a finales del siglo XVI mediante el mediumnismo ceremonial del Dr. John Dee y de Sir Edward Kelly. Los diarios originales del Dr. John Dee, que recogen el desarrollo del sistema, pueden consultarse en los Manuscritos, Sloane 3189-3199, del Bristish Museum. Pero lo que salta a la vista de inmediato es que en dichos diarios se expone un esquema rudimentario que guarda sólo una distante relación con el Sistema tan extraordinariamente desarrollado al uso en la Orden. Quienquiera que fuese el responsable del esquema de la Orden de las Tablillas Angélicas —tanto si fue Mathers como Wescott, o los Adeptos Rosacruces alemanes de los que se supone que los primeros obtuvieron su conocimiento— poseía un ingenio y un entendimiento de la Magia como nunca tuvieron ni Dee ni Kelly.

Algunos de los clarividentes de la Orden ha afirmado que Dee y Kelly tuvieron de algún modo acceso a la contrucción del Sistema Enokiano cuando estuvieron en Europa Central. Se dice que había numerosos centros Rosacruces en Alemania, Austria y Bohemia, y que tanto Dee como Kelly fueron recibidos en ellos. Esto puede ser una teoría plausible, pero no dispone de los más mínimos vestigios de evidencia objetiva. Otros piensan que se trata de una renacimiento de ciertos tipos de Magia Atlante, aunque aquellos que defienden esta teoría no explican los diarios de Dee, ni su versión del método que él y Edward Kelly emplearon para conseguir las raíces del sistema.

En términos generales, los hechos relativos a los orígenes del sistema son los siguientes: Dee y Kelly consiguieron de

una forma que no podemos determinar, más de cien grandes cuadrados llenos de letras. Su método de trabajo era: Dee ponía sobre un escritorio frente a él una o más de dichas Tablillas, de 49 x 49 pulgadas como regla, algunas total-mente escritas, mientras que otras sólo teniendo letras en cuadrados alternos. A continuación Sir Edward Kelly se sentaba ante lo que él llamaba la Mesa Santa, la cual contenía varios pentáculos mágicos y descansaba también sobre sellos lacrados. Sobre esta Mesa había una bola de cristal, en la cual, según reportaba, veía.un Angel, tras un corto tiempo, que mediante un puntero señalaba en sucesión a las letras de ciertas cartas. Kelly decía a Dee lo que el Angel señalaba, por ejemplo, a la columna 4 casilla 29 de una de las muchas cartas, y así sucesivamente, sin aparentemente mencionar la letra, la cual Dee tenía que encontrar en la tablilla de delante suyo y escribirla. Cuando el Angel terminaba la instrucción, el mensaje se escribía de atrás hacia adelante, siempre que se tratara de una de las invocaciones mayores o Llamadas. La razón es que había sido dictado al revés por el Angel, ya que se consideraba demasiado peligroso para ser comunicado en forma directa, siendo cada palabra un conjuro tan poderoso que su pronunciacón o dictado directo habrían evocado poderes y fuerzas indeseables en tal momento.

Lo que es cierto es que cualquiera que fuese su origen, las Tablillas y el sistema Enokiano en conjunto representan realidades de los planos internos. Su valor es indudable, como demuestra un poco de estudio y aplicación de las mismas. Mientras que a primera vista pudiera parecer que su gobierno es puramente en el mundo de los elementales, es decir en el plano Astral, hay muchos indicios de que se extienden a los planos que son de naturaleza espiritual y divina. En cualquier caso, el concepto mágico de los elementos difiere del que tienen muchas de las llamadas filosofías ocultas.

Quizás es necesario añadir una o dos palabras de atención. Sin duda que hace falta prudencia para abordar todo este asunto. Se trata de un sistema muy poderoso que si se usa de forma descuidada e indiscriminada traerá consigo el desastre

y la desintegración espiritual. Los avisos dados en conexión con las Invocaciones no deben tomarse como meras convenciones o vulgares moralizaciones. Parten de un conocimiento de los verdaderos hechos, y el estudiante hará bien en seguir-los. Que estudie, antes que nada, la teoría hasta llegar a tener un conocimiento completo de la construcción de los cuadra-dos y las pirámides. Estos deben estar tan engranados en su mente que una simple mirada a las Tablillas debe automática-mente poner en marcha una corriente asociativa que presente sin tardanza las atribuciones de cualquier letra dada o cuadra-do que llame la atención. Sólo cuando esto se haya conseguido debe osar aventurarse el uso concreto de las Pirámides junto con las Formas Divinas, o al empleo de las Invocaciones en el ceremonial.

Permítaseme en este punto añadir uno o dos datos acerca del lenguaje angélico en el que las invocaciones están escritas. Los rituales de la Orden Externa dicen, cuando se señalan al Candidato las Tablillas en el Templo, que están escritas "en lo que nuestra tradición llama el Lenguaje Angélico Secreto". Las Tablillas que se usan en los Templos, así como las que aquí se reproducen, están deletreadas en caracteres románicos. Esto, sin embargo, son una transliteración de los caracteres correspondientes del lenguaje Enokiano. Sus letras se encontrarán reproducidas en una página posterior. Se dice que dichas letras no son de carácter simple, sino que participan de la naturaleza de los Sigilos. En la sección sobre Talismanes se habrá notado que ciertos emblemas geománticos y símbolos Astrológicos son referidos a dichas letras.

Cualquiera que sea el origen de este Lenguaje Angélico Secreto, lo cierto es que se trata de un verdadero lenguaje. Tiene, esto es bastante claro, una sintaxis y una gramática propias, y las invocaciones en dicha lengua no son meras sucesiones de palabras, sino verdaderas frases que pueden ser traducidas y no meramente transliteradas en lenguas modernas. Por ejemplo, considérese la Invocación de los tres Arcángeles que rigen sobre la Tablilla de Espíritu y que se usa en la apertura del Grado del Portal. Dice así: "01 Sonuf

Vaorsagi Goho Iada Balata. Lexarph, Comanan, Tabitom. Zodakara, eka; Zodakare od Zodamran. Odo Kikle qaa, piape píaomoel od vaoan." Que traducido significa: "Yo reino sobre vosotros, dice el Dios de la Justicia, Lexarph, Comanan, Tabitom, movéos, pues. Mostráos y apareced. Declaradnos el misterio de vuestra creación, el balance de la rectitud y de la verdad."

En una lección marginal de la Primera Orden, pasada por el M. H. Frater Sub Spe a los Zelatores recién iniciados, hay una nota sobre el lenguaje y el sistema Enokiano que merece la pena citar:

"Una cosa más se os muestra en esta primera parte del Grado 1 = 10 , y ello es la Gran Atalaya de Tierra o Tablilla del Norte. De momento, lo más probable es que a todos los aquí presentes, con excepción de los que hayan pasado a la Segunda Orden, constituya una absoluto mar de misterio. Da la apariencia de un curioso arreglo de cuadrados y letras de diferentes colores, y quizás uno se pregunte por qué hay en ella caracteres románicos y no letras hebreas, si es que se trata de uno de los símbolos más antiguos del mundo. Puedo deciros, sin traicionar a ningún conocimiento que esté más allá de vosotros, que dichas letras están convenientemente transliteradas. No creo que haya nadie presente, excepto yo mismo, que pueda leer el lenguaje original en el que están escritas. Pero puedo deciros que ello constituye una gran curiosidad desde el punto de vista lingüístico, porque el len-guaje y los caracteres en los que está escrita es un lenguaje perfecto que puede ser traducido, y sin embargo no hay ningún testimonio, hasta donde yo sé, de que dicho lenguaje fuera alguna vez hablado, o dichos caracteres usados por hombre mortal alguno. Puesto que Müller y otros grandes filólogos afirman que es imposible que un ser humano pueda inventar un lenguaje, he aquí uno que ha existido desde un tiempo tan remoto como somos capaces de registrar. Encontramos sus trazas en los pilares cortados en la roca y en los templos, aparentemente tan antiguos como el mundo. Encontramos sus trazas en los misterios sagrados y secretos de algu-

nas de las más antiguas religiones del mundo, pero no hallamos traza alguna de que haya sido usado alguna vez como una lengua viva, y tenemos la tradición de que se trata del len-guaje Angélico secreto. Quizá sólo se me permita dar un ejemplo de ello. El sumo sacerdote de Júpiter en los más remotos días de Roma era llamado Flamen Dialis, ya he aquí que los más eruditos se declaran completamente ignorantes sobre de dónde vino la palabra *Dialis.* Dirán que se trata de antiguo Etrusco, pero nada más. No se trata del genitivo de ningún nominativo conocido. Pero en la Tablilla (de Tierra) vereis que el segundo de los Tres Santos Nombres Secretos de Dios es *Dial."*

Aunque no soy filólogo, ni tengo el más mínimo conocimiento científico sobre lenguas comparadas, he encontrado que el estudio de este lenguaje Angélico o Enokiano es de un interés absorbente. Tras haber estudiado las invocaciones con la intención de compilar un diccionario de las palabras existentes, me he convencido personalmente de que tenemos las piezas fragmentarias de una lengua muy antigua, una lengua que es mucho más vieja incluso que el Sánscrito. En algún momento debe haber sido una lengua viva, aunque de esto haga muchos miles de años, y puede entonces asumirse que los fragmentos que tenemos están escritos en el lenguaje más antiguo que conocemos. De hecho, aunque como pura especulación, se piensa que el lenguaje en el que estas invocaciones están escritas es el remanente de la lengua de los antiguos Atlantes. En verdad es que, por el momento, no hay modo de probar esta especulación, o de proponer el más mínimo punto de corroboración que no sea una convicción instintiva o intuitiva. En la cita antes incluida Frater Sub Spe da un ejemplo de una palabra Enokiana que aparece en la antigüedad, y esto, para algunos, resultará sugestivo. Probablemente hay cantidad de palabras similares a las del caso citado, y éstas saldrán a la luz cuando se dé al tema la experta atención que requiere.

Tras haber escrito lo anterior se me ocurre otro ejemplo de una palabra Enokiana. Leyendo la traducción de Charles

Johnson y el comentario teosófico a los grandes Upanishads de la India, he encontrado una referencia a cierto personaje de leyenda, Urna Haimavati. El Kena Upanishad habla de ella como la hija de la Nevada Montaña, y es, según la interpretación de Mr. Johnson, un símbolo de la Sabiduría Oculta personificada como la hija del Himalaya que revela lo Eterno. Y Charles Johnson continua así, "lo curioso del caso es que, mientras que el significado interno del nombre de esta inmensamente radiante mujer se ha perdido en Sánscrito, *debe haber sido evidente en la lengua más antigua que subyace al Sánscrito;* porque permanece en aquel grupo de lenguas Arias más jóvenes llamadas Eslavas. En ellas, la raíz *Um* es la palabra usual para designar la inteligencia."

Las cursivas en el comentario de Johnson son mías. Este punto debe enfatizarse lo bastante, porque el significado de dicha palabra Um, no sólo es retenido en las lenguas Eslavas como indica Mr. Johnson, sino también en Enokiano o len-lenguaje Angélico. Por ejemplo, en la segunda Llave Enokiana, usada para invocar a los Angeles de la Tablilla de Espíritu, así como en la Dieciseisava Llave, encontramos la palabra "OM" traducida como "Entender". (Permítaseme notar aquí de nuevo que la traducción de las palabras de las invocaciones Enokianas proviene de la misma fuente oculta o angélica que las invocaciones mismas, y no fue hecha ni por Dee ni por Kelly.) Asímismo, en la Llave Quinceava vemos que lo que la versión en nuestra lengua traduce como "Oh tú... que sabes" se dice en Enokiano "I1s... ds *omax."Y* en la Llamada de los Treinta Eteres la palabra "Orna" es traducida como "entendimiento". Hay, así, una serie de indicaciones que nos llevan a creer que sí hubo un lenguaje "que subyace al Sánscrito", tal como supone Mr. Johnson y por supuesto muchos otros, el cual, según la filosofía de la Sabiduría Antigua es la lengua de Atlantis; entonces el Enokiano, o lengua Angélica, presenta con él diversos puntos de fuerte semejanza.

Pero el enigma prosigue. Y es que antes del citado mediumnismo ceremonial del Dr. Dee y de Sir Edward Kelly, realizado hacia finales del siglo XVI, no hay en Europa traza

alguna del sistema mágico Enokiano, ni del lenguaje Angélico. Hay innumerables registros antiguos y medievales de los llamados "nombres bárbaros de evocación", muchos de ellos aparentemente reunidos en frases y runas, pero ninguno de ellos tiene la coherencia que el sistema Enokiano *en verdad* demuestra, ni tampoco permiten adivinar traza alguna de gramática o de sintaxis tal como claramente aparecen en las Llaves Angélicas. De alguna forma incomprensible, esta pare-ja de psíquicos debieron de haber tropezado con un hilo que desenredó, quizás a partir de su propia memoria subconsciente de vidas anteriores, algunas partes de esta extraña lengua de una edad ya pasada. He usado a sabiendas la palabra tropezar, porque una lectura atenta de sus diarios, tanto publicados como inéditos, no muestran resquicio alguno que permita suponer que Dee o Kelly tuvieran la más remota idea de qué era lo que tan cuidadosamente estaban transcribiendo. El modo en el que registraron las dos invocaciones, como de-muestran los mss. Sloane 3191 del Bristish Museum, indican que ellos jamás estudiaron los embrollos de su gramática, con lo que muchas palabras se mezclaron o se fusionaron entre sí. No es necesario más que un ligero estudio de las Llamadas para que sus equivocaciones se descubran y para que se pueda restaurar el orden original. Por ejemplo, la palabra "L" o "EL", que significa "El Primero" o "el Uno" se halla invariablemente unida a la palabra siguiente en la versión de Dee. No hay necesidad alguna de ello.

Parece claro que el lenguaje Angélico carece de un caso posesivo y sin embargo nos encontramos con algunos casos en la traducción a nuestra lengua en que dicha circunstancia se presenta, con lo cual no concuerda exactamente con el Enokiano. Por ejemplo, "Lonshi Tox" se traduce como "Su Poder", cuando debiera decirse, en una traducción literal, "El Poder de él". Igualmente "Elzap Tilb" se traduce como "su curso" en vez de como "el curso de ella". Simplemente lo menciono para mostrar que estamos ante un verdadero lenguaje y no ante una mera yuxtaposición de palabras sin significado a las que se ha dado una traducción arbitraria.

Con la publicación de las invocaciones en este libro, es de esperar que aparezca algún experto filólogo que dedique su atención a la materia, para que podamos dilucidar de una vez por todas, en el plano objetivo, la verdadera naturaleza de la lengua y la fuente vertical de sus orígenes.

Se dice en el Ritual 5 = 6 que algunos de entre los Fraters de la Orden compilaron un diccionario de esta lengua. En cualquier caso, tal diccionario no existe hoy, aunque el presente escritor ha compilado también un diccionario de las palabras Enokianas existentes. Desgraciadamente, no es posible incluir dicho diccionario en la presente relación de las Enseñanzas de la Orden.

Hay que decir, por motivos prácticos, que, siempre que una ausencia de vocales lo haga necesario, la lengua se pronuncia tomando cada letra por separado. Pero con un poco de práctica, la pronunciación vendrá instintivamente cuando quiera que el estudiante lo necesite. "Z" se pronuncia siempre "Zod", con una "o" larga.

Mi última palabra es una nueva insistencia en la necesidad de una comprensión completa de la parte preliminar. Esta debe ser leída una y otra vez, hasta que el estudiante absorba en verdad el material, en vez de simplemente aprenderlo en una gesta de memoria y de intelección consciente.

Ello puede llevarle meses, pero una vez que lo haya constituido una parte de su modo de pensar de forma que se haya asimilado a la misma estructura de su cerebro, verá cómo el verdadero significado e importancia del sistema empezará a amanecer en él.

LA PRIMERA ATALAYA
O EL
GRAN CUADRANGULO ORIENTAL DE AIRE

r	Z	i	l	a	f	A	^{y}u	t	^{l}i	p	a
a	r	d	Z	a	i	d	p	a	L	a	m
C	z	o	n	s	a	r	o	$_{v}Y$	a	u	b
T	o	i	T	t	^{z}x	o	P	a	c	o	C
S	i	g	a	s	o	^{n}m	r	b	z	n	h
f	m	o	n	d	a	T	d	i	a	r	^{l}i
o	r	o	i	b	a	h	a	o	z	p	i
^{t}c	N	a	b	^{r}a	V	i	x	g	a	^{s}z	d
O	i	i	i	t	T	p	a	l	O	a	i
A	b	a	m	o	o	o	a	C	^{u}v	c	a
N	a	o	c	O	T	t	n	p	r	^{u}a	T
o	c	a	n	m	a	g	o	t	r	o	i
S	h	i	a	l	r	a	p	m	z	o	x

LA SEGUNDA ATALAYA

O EL

GRAN CUADRANGULO OCCIDENTAL DE AGUA

T	a	O	A	d	^{u}v	p	t	D	n	i	m
a_{o}	a	b_{l}	c	o	o	r	o	m	e	b	b
T	^{o}a	g	c	o	n	x_{z}	m_{i}	$n^{a}u$	l	G	m
n	h	o	d	D	i	a	i	l_{a}	a	o	c
f_{p}	a	t_{c}	A	x	i	v_{o}	V	s	P	x_{s}	yl N_{h}
S	a	a	i	^{z}x	a	a	r	V	r	L^{c}	i
m	p	h	a	r	s	l	g	a	i	o	l
M	a	m	g	l	o	i	n	L	i	r	x
o	l	a	a	D	n_{a}	g	a	T	a	p	a
p	a	L	c	o	i	d	x	P	a	c	n
n	d	a	z	N	^{z}x	i	V	a	a	s	a
r_{i}	i	d	P	o	n	s	d	A	s	p	i
x	r	^{i}r	n	h	t	a	r	n_{a}	d	i	L

LA TERCERA ATALAYA
OEL
GRAN CUADRANGULO SEPTENTRIONAL DE TIERRA

b	O	a	Z	a	R	o	p	h	a	R	a
u v	N	n	a	x	o	P	S	o	n	d	n
a	i	g	r	a	n	o	a o	m	a	g	g
o	r	p	m	n	i	n	g	b	e	a	l
r	s	O	n	i	z	i	r	l	e	m	u
i	z	i	n	r	C	z	i	a	M	h	l
M	O	r	d	i	a	l	h	C	t	G	a
R o	C O	a c	n a	c nm	h c	i h	ia bt	s a	o s	m o	t m
A	r	b	i	z	m	i	i l	l	p	i	z
O	p	a	n	a	l B	a	m	S	m	a	T L
d	O	l	o	P F	l	n	i	a	n	b	a
r	x	p	a	o	c	s	i	z	i	x	p
a	x	t	i	r	V	a	s	t	r	i	m

LA-CUARTA ATALAYA

O EL

GRAN CUADRANGULO MERIDIONAL DE FUEGO

d	o	n	p	a	T	d	a	n	V	a	a
o	l	o	a	G	e	o	o	b	a	u v	a i
O	P	a	m	n	o	v o	G	m n	d	n	m
a	p b	l	s	T	e	c d	e	c	a	o	p
s	c	m	i	o	a	n	A	m	l	o	x
V	a	r	s	G	d	L	b v	r	i	a	p
o	i	P	t	e	a	a	p	D	o	c	e
P	s	u v	a	c	n	r	Z	i	r	z	a
S	i	o	d	a	o	i	n	r	z	f	m
d	a	l b	t	T	d	n	a	d	i	r	e
d	i	x	o	m	o	n	s	i	o	s	p
O	o	D	p	z	i	A	p	a	n	l	i
r	g	o	a	n	n	O p	A	C	r	a	r

EL LIBRO DEL CONCURSO DE LAS FUERZAS

PRIMERA PARTE

Las Tablillas Enokianas son cuatro y cada una se refiere a uno de los elementos de Tierra, Aire, Fuego y Agua. Hay, además de estas cuatro, otra Tablilla más pequeña llamada Tablilla de la Unión, la cual se refiere al elemento Eter o Espíritu. Su función, como implica su nombre, es unir y ligar entre sí a las cuatro Tablillas elementales. Por razones de estudio, las cuatro Tablillas Elementales, o Atalayas, se disponen como los elementos en el Pentagrama, aunque el orden sea algo diferente:

1. Tablilla de Aire	2. Tablilla de Agua
3. Tablilla de Tierra	4. Tablilla de Fuego

Cada Tablilla goza de innumerables atribuciones, las cuales se irán viendo a lo largo del presente ensayo, siendo las primeras a considerar las del color. Algunos cuadrados de cada Tablilla están pintados del color del Elemento según la Escala del Rey, mientras que otros se dejan total o parcial-mente en blanco. Así, en cada Tablilla hay cuatro tipos principales de cuadrados que son los siguientes:

1. La Gran Cruz de 36 cuadrados que se extiende a través de toda la Tablilla y cuyas letras se rotulan en negro sobre fondo blanco.
2. Las Cruces del Calvario Sephiróticas, rotuladas también en negro sobre blanco y ubicadas en las cuatro esquinas de cada Tablilla.

3. Los Cuadrados Kerúbicos, que son los cuatro cuadra-dos inmediatamente encima de cada Cruz Sephirótica y que van pintados del color elemental de la Tablilla.
4. Los Cuadrados subsidiarios, siempre en el color de la Tablilla y consistentes en los 16 cuadrados de debajo de la Cruz Sephirótica de cada ángulo menor.

Los cuadrados Kerúbicos y subsidiarios de cada Tablilla están pintados en el color elemental y las letras de los mismos en su color complementario. Así :

TABLILLA DE AIRE pintada en Amarillo. Las letras en la esquina de Aire van en Malva.

TABLILLA DE AGUA pintada en Azul. Las letras en la esquina de Agua van en Naranja.

TABLILLA DE TIERRA pintado en Negro. Las letras en la esquina de Tierra van en Blanco.

TABLILLA DE FUEGO pintada en Rojo. Las letras en la esquina de Tierra van en Verde.

Las letras de las otras tres esquinas siguen a su elemento correspondiente. Así, considerando la Tablilla de Fuego como ejemplo, se tendrán los siguientes colores en cada uno de los Angulos:

1. Angulo Menor de AIRE Letras Amarillas sobre fondo Rojo.	2. Angulo Menor de AGUA Letras Azules sobre fondo Rojo.
3. Angulo Menor de TIERRA Letras Negras sobre fondo *Rojo.*	4. Angulo Menor de FUEGO Letras Verdes sobre fondo *Rojo.*

La TABLILLA DE LA UNION, atribuida al Espíritu (el quinto vértice del Pentagrama), consiste en un pequeño rectángulo de veinte cuadrados agrupados en cuatro filas hori-

zontales y cinco filas verticales. Sus letras se rotulan sobre fondo blanco de la siguiente manera:

1ª línea, EXARP, atribuida al Aire, se pinta en letras amarillas.
2ª línea, HCOMA, atribuida al Agua, se pinta en letras azules.
3ª línea, NANTA, atribuida a la Tierra, se pinta en letras negras. *
4ª línea, BITOM, atribuida al Fuego, se pinta en letras rojas.

Cada uno de estos veinte cuadrados se atribuye en parte al Espíritu y sus letras se usan en combinación con las de las Tablillas Elementales en la formación de ciertos Nombres.

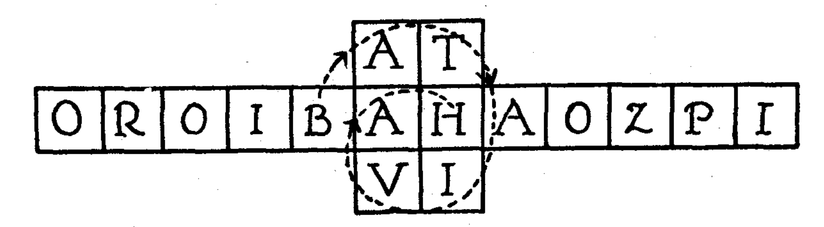
La parte más importante de una Tablilla Angélica es la Gran Cruz cuyo palo vertical desciende de arriba abajo de la misma y cuyo palo horizontal la cruza por el centro. Esta Cruz se compone de 36 cuadrados y consta de una doble línea vertical que recibe el nombre de *Línea Dei Pa tris Filiique* (la línea de Dios Padre e Hijo), *y* una línea horizontal consiste en una única fila de letras, que recibe el nombre de *Linea Spiritus Sancti* (línea del Espíritu Santo). La *Linea Spiritus Sancti* es siempre la séptima fila de letras empezando desde arriba, mientras que las dos columnas verticales de la *Linea Dei Patris Filiique son* siempre la sexta y la séptima empezando tando desde la derecha como desde la izquierda.

De esta Gran Cruz se derivan varios Nombres Angélicos y Divinos que son de suprema importancia. En primer lugar se tienen los "Tres Grandes Santos Nombres Secretos de Dios" que se hallan en la Línea Spiritus Sancti. Esta línea consta de doce letras divididas en tres nombres de tres, cuatro y cinco letras respectivamente, y que se leen de izquierda a derecha. Así, en la Tablilla de Aire se tiene ORO IBAH AOZPI; en la

* En el original pone verde, pero debe tratarse de una errata. **Véase nota** *en pág. 313. (N.* ***del*** *T.)*

de Agua: MPH ARSL GAIOL; en la Tablilla de Tierra: MOR DIAL HCTGA y en la de Fuego: OIP TEAA PDOCE.

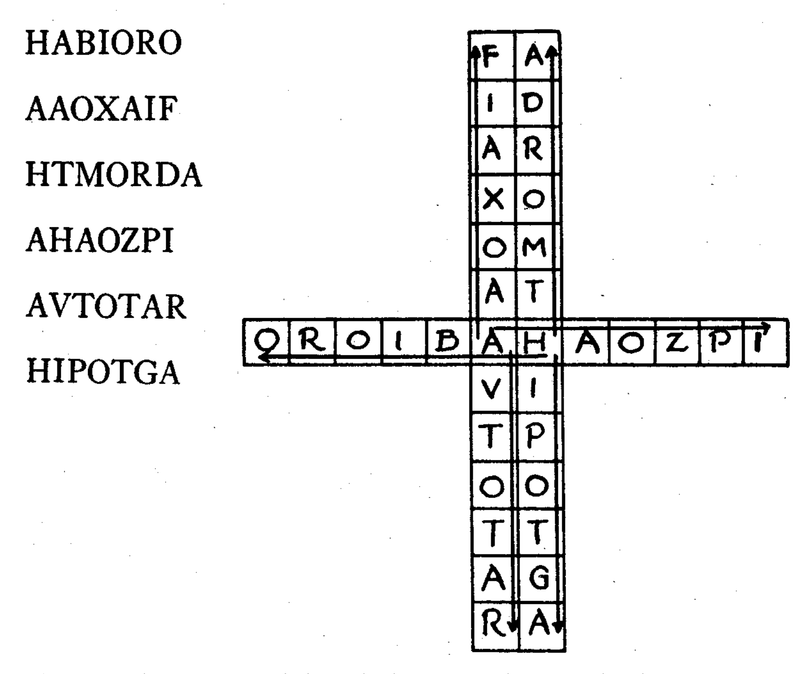
Los Tres Grandes Santos Nombres Secretos de Dios son los Nombres principales de la Tablilla. Estos Nombres están concebidos para ser llevados como enseñas sobre las Banderas del Gran Rey de cada cuadrante. El Nombre del Gran Rey es siempre un nombre de ocho letras y comprende una espiral o remolino en el centro de la Gran Cruz. Así, en la Tablilla de Aire el Gran Rey es BATAIVAH. Se produce tal como se indica:



Y lo mismo con las otras tres Tablillas Angélicas.

El Rey es una fuerza muy poderosa, y puesto que inicia el remolino, debe invocarse con el debido cuidado.

La siguiente serie de nombres importantes obtenidos de la Gran Cruz es la de los Seis Señores: Sus nombres empiezan en el sexto y séptimo cuadrado de la Línea Spritus Sancti, ambos inclusive, y se leen *hacia afuera,* a lo largo de cada una de las tres líneas de la Cruz, hasta el borde de la Tablilla. Se tienen así seis nombres de siete letras. En el caso de la Tablilla de Aire los Seis Señores son:



(Nótese la superposición de letras en los cuadrados centrales).

El Nombre de Ocho letras del Rey y los seis Nombres de siete letras de los Señores se invocan mediante el Hexagrama. Corresponden al Sol *y* a los Planetas *y* están en un plano diferente y más elevado que el de los nombres elementales. Su atribución a los puntos del Hexagrama es como sigue:

El Rey corresponde al Sol y es invocado mediante los seis Hexagramas Solares. El Señor que se forma con la mitad izquierda de la línea Spiritus Sancti es atribuido a Marte; el de la mitad derecha a Venus. r l Nombre del Señor formado por las letras de la mitad superior de la Linea Dei Patris (que es la columna vertical *izquierda* de la Cruz ya que la *derecha* es la Linea Dei Filiique) es atribuido a Júpiter y el de la mitad inferior a Mercurio. El Señor formado por las letras de la mitad superior de la Linea Dei Filiique corresponde a la Luna, mientras que el Nombre formado por las letras de la mitad inferior se refiere a Saturno.

Estas reglas se aplican a las Cuatro Tablillas y son constantes e invariables. Los tres conjuntos de Nombres —los San-tos Nombres de Dios, el Nombre del Rey y los Nombres de los Seis Señores— se toman de la Gran Cruz Central. Dichos Nombres siempre se pintan en letras negras sobre fondo blanco.

Nos hemos de referir a continuación a los Angulos menores de cada Tablilla. El orden que se da para la disposición de las Cuatro Tablillas también se aplica a la estructura de las mismas por separado porque cada una aparece junto con sus subelementos correspondientes. La Gran Cruz es el mecanismo que divide a la Tablilla, separando (y ligando entre sí) a los cuatro subelementos, o Angulos Menores, como son llamados.

En el centro de cada Angulo Menor aparece uña Cruz de Diez Cuadrados. Se trata de la Cruz del Calvario Sephirótica. Con las letras de Cada Cruz se forman dos nombres divinos que invocan y controlan a los ángeles y espíritus del Angulo Menor correspondiente, y sus nombres se usan en una invocación preliminar cuando se trabaja mágicamente con un cuadrado de un ángulo menor. Con la línea vertical de la Cruz Sephirótica, leída de arriba abajo, se forma un Nombre de Dios de seis letras. Así, en el Angulo Menor de Aire de la Tablilla de Aire encontramos el Nombre IDOIGO en la columna vertical descendente de la Cruz. Con este nombre se invoca a los Angeles y Espíritus de dicho Angulo Menor. Con el palo horizontal, leído de izquierda a derecha, se obtiene el nombre de Dios de cinco letras, ARDZA; el cual se usa para gobernar sobre los Angeles invocados con el primer nombre. En resumen, en cada Cruz Sephirótica de cada Angulo Menor hay dos nombres divinos. Uno en el palo vertical en sentido descendente, el cual siempre es de seis letras, y el otro en el palo horizontal, leído de izquierda a derecha, el cual consta de cinco letras.. Los nombres deben leerse en los sentidos prescritos, porque si son invertidos, invocan fuerzas malignas. Al igual que los Nombres de la Gran Cruz, los Nombres de la Cruz Sephirótica se pintan en letras negras sobre fondo blanco. Pero, sin embargo, estos

últimos se usan con el Pentagrama, en vez de, como antes, con el Hexagrama.

Llegamos, ahora, a los cuadrados de color de encima y de debajo de la Cruz Sephirótica de cada uno de los Angulos Menores. Entre ellos, los más importantes son los cuatro de *encima* del palo horizontal de la Cruz Sephirótica —los llama-dos Cuadrados Kerúbicos. A partir de los mismos se derivan cuatro nombres de cuatro letras cada uno. Así, para la fila superior del Angulo de Aire de la Tablilla de Aire, se tiene:

R Z (I) L A

Nótese que el cuadrado blanco del centro pertenece a la Cruz Sephirótica y su letra no se incluye en los nombres derivados de los Cuadrados Kerúbicos. Con las otras cuatro letras se obtienen cuatro nombres, a saber: RZIA, ZLAR, LARZ, ARZL.

Estos Cuatro Nombres, los Nombres de los Cuatro Angeles Kerúbicos del Angulo Menor, rigen sobre los cuadrados Subsidiarios de debajo de la Cruz Sephirótica, y, de entre los cuatro, el más poderoso es el primero ya que los otros tres se derivan a partir de él. Si se prefija a dichos cuatro nombres uña letra de la línea correspondiente de la Tablilla de la Unión, se obtienen nombres aún más poderosos de naturaleza Arcangélico. Así, para la Fila Kerúbica del Angulo Menor de Aire de la Tablilla de Aire que estamos usando como ejemplo, se prefija la letra "E" de la palabra "EXARP" de la Tablilla de la Unión. El resultado es ERZIA, EZLAR, ELARZ, EARZL.

La regla consiste en que la *primera letra* de la línea apropiada de 4a Tablilla de la Unión se prefija solamente a los Nombres obtenidos de los Cuadrados Kerúbicos. En el Angulo de Aire de la Tablilla de Agua el principal Nombre Kerúbico es TAAD. El nombre que se forma con la adición de la letra apropiada de la Tablilla de la Unión es HTAAD1 Y así sucesivamente. Como un ejemplo de este método aplicado a los restantes cuadrados subsidiarios del Angulo de Aire de la Tablilla de Aire, se tiene que:

X se añade a los 16 cuadrados subsidiarios del ángulo de AIRE.

A se añade a los 16 cuadrados subsidiarios del ángulo de AGUA.

R se añade a los 16 cuadrados subsidiarios del ángulo de TIERRA.

P se añade a los 16 cuadrados subsidiarios del ángulo de FUEGO.

Es decir, se usará integrarnente EXARP con la Tablilla de Aire y nunca con las otras tres. La primera letra se aplica a los Cuadrados Kerúbicos de cada uno de los Angulos Menores y las otras cuatro se aplican a los 16 cuadrados subsidiarios de los ángulos, según se ha explicado antes. Los otros nombres de la Tablilla de la Unión se atribuyen en forma similar al Agua, a la Tierra y al Fuego. A modo de ejemplo, he aquí los Nombres que se obtienen con el Angulo Menor de Fuego de la Tablilla de Agua:

N	L	I	R	X
A	T	A	P	A
X	P	A	C	N
V	A	A	S	A
D	A	S	P	I
R	N	D	I	L

HNLRX	HLRXN	HRXNL	HXNLR.
AXPCN	APCNX	ACNXP	ANXPC.
AVASA	AASAV	ASAVA	AAVAS.
ADAPI	AAPID	APIDA	AIDAP.
ARNIL	ANILR	AILRN	ALRNI.

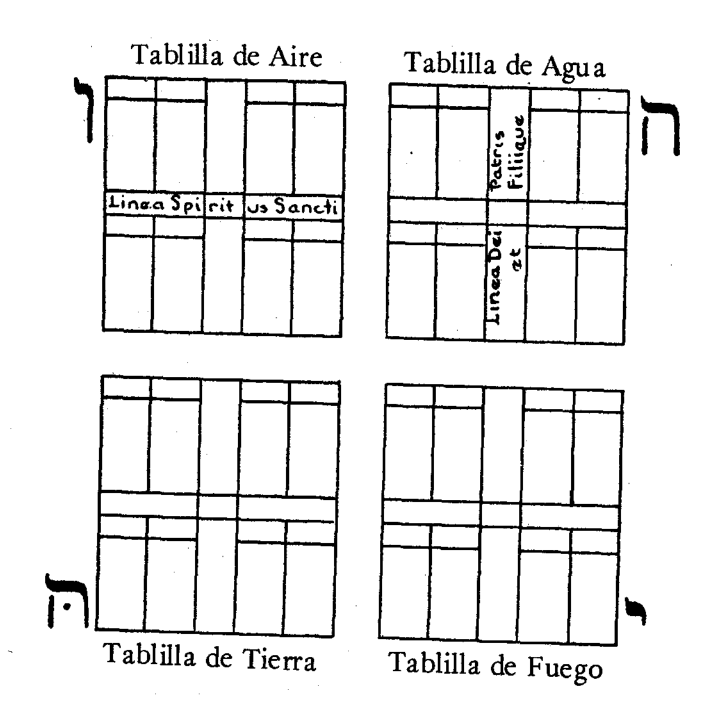
En el ritual de consagración de las Cuatro Armas Elementales se dan ejemplos excelentes de los nombres de espíritu o arcangélicos que se obtienen a partir de los cuadrados Keníbicos, tras añadirles las letras de la Tablilla de la Unión.

Atribuciones del Nombre Yod He Vau He

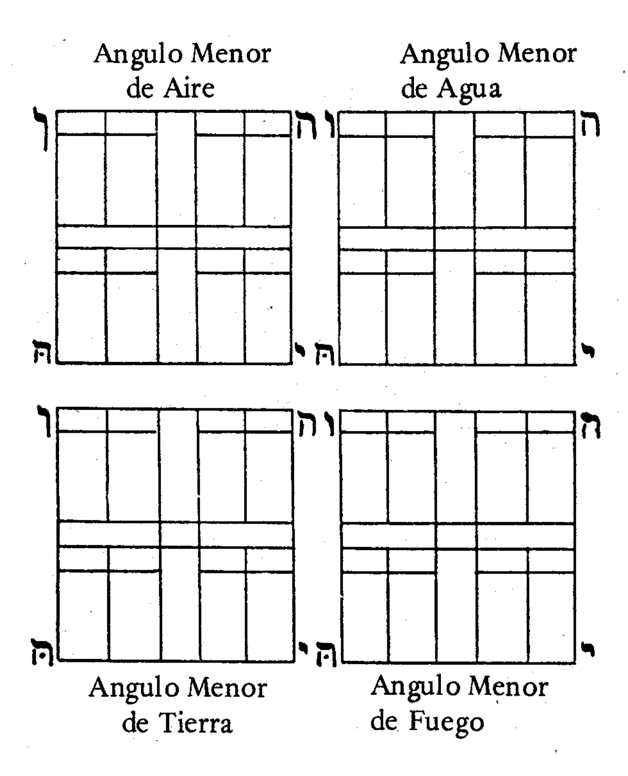
Este Nombre es la clave de todas las atribuciones Enokianas de los cuadrados de los elementos. Sus letras expresan las siguientes correspondencias:

י	YOD	FUEGO	BASTOS
ה	HE	AGUA	COPAS
ו	VAU	AIRE	ESPADAS
ה (final)	HE	TIERRA	PENTACULOS

Las letras del gran nombre atribuidas a las Cuatro Tablillas dispuestas en orden:

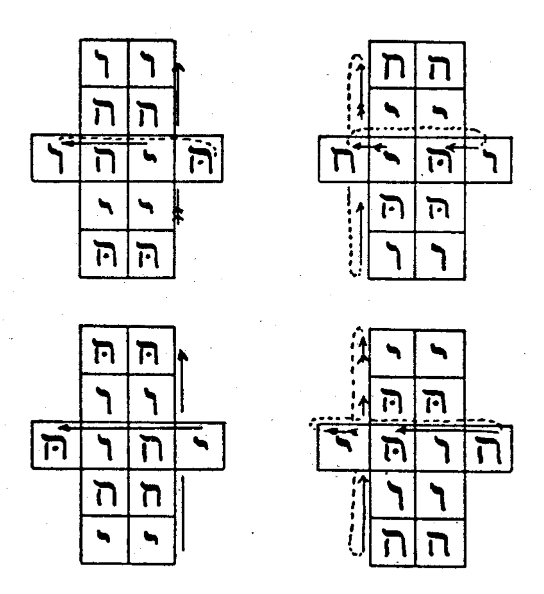


Las letras del gran nombre atribuidas a cada una de las esquinas de las Tablillas individuales.



No sólo las Letras del Tetragrammaton se corresponden con las Tablillas y con los Angulos Menores de las inisnas, sino que se disponen de forma tal que incluso los Cuadrados de las Tablillas se hallan bajo su jurisdicción y gobierno. Por lo que respecta a la Gran Cruz, la manera de hacerla corresponder con las letras del Nombre es dividir cada línea vertical y horizontal en grupos de 3 cuadrados consecutivos. Al grupo *superior* del palo vertical de la Gran Cruz *y* al *izquierdo* de su palo horizontal se atribuye la letra del Nombre del Ele-

mento de la Tablilla, es decir, VAU para la Tablilla de Aire, Yod para la de Fuego, etc.



Cada cuadrado de estos diagramas representa *a tres cuadrados* de las Tablillas. El método no resulta difícil si se recuerda que la letra consonante con.la Tablilla siempre aparece *arriba y* a la *izquierda.* Las flechas indican la dirección en la que el Nombre debe ser leído.

Las Cruces Sephiróticas de los Angulos Menores tienen diez Cuadrados cada una, como ya habrá notado el estudian-te, y se atribuyen a las Sephiroth. Por consiguiente, la Cruz Sephirótica representa a las Sephiroth modificadas por la letra correspondiente del Angulo. Así, Kether en el Angulo Menor de Aire es el *Kether* de *Vau.* En el Angulo Menor de Agua es el *Kether* de *Heh, y* así sucesivamente. Las letras, en este caso y como ya se ha explicado en otro lugar, corresponden a los cuatro Mundos.

Por lo que respecta a los demás cuadrados de los ángulos menores, en cada fila Kerúbica el cuadrado más externo se

atribuye a la letra correspondiente al Elemento del Angulo Menor. En las Tablillas de Aire y Agua el Nombre se lee de derecha a izquierda en los dos cuadrantes superiores y en los dos inferiores se lee de izquierda a derecha. En las Tablillas de Tierra y Fuego se lee de izquierda a derecha en los superiores y de derecha a izquierda en los inferiores. Es decir, el Nombre en las Cuatro Tablillas se leería de la siguiente manera:

AIRE

VHYH (f)	YH (f) V H
H(f) Y H V	HV H (f) Y

AGUA

VHYH(f)	YH(f) VH
H(f) YHV	HVH(f) Y

TIERRA

VH(f) YH	VH(f) YH
H(f) V HY	H(f) V HY

FUEGO

VH(f)YH	VH(f) YH
H(f)VHY	H(f) VHY

Aunque los dos últimos grupos del nombre sean idénticos esto no quiere decir que los cuadrados sean idénticos. Su composición elemental difiere enormemente en cada ángulo menor, como se verá después.

Los Cuadrados Subsidiarios de debajo de la Cruz del Calvario pueden considerarse como consistiendo en cuatro columnas verticales de cuatro cuadrados cada una, o también como cuatro filas horizontales de cuatro cuadrados cada una. La regla para atribuirlas las letras del Tetragrammaton es siguiendo las atribuciones de los Cuadrados Kerúbicos. Es decir, las columnas (leyendo de arriba abajo) siguen el orden de los Cuadrados Kerúbicos superiores, y este orden leído de derecha a izquierda es invariablemente seguido por las filas en sentido descendentes. Así, por ejemplo, en el Angulo Menor de Aire de la Tablilla de Aire, la fila Kerúbica tiene las siguientes atribuciones del Nombre.

VAU HEH YOD HEH (final)

Por lo cual, aplicando la regla anterior, los cuadrados Subsidiarios de debajo de la Cruz Sephirótica presentan la siguiente atribución:

	VAU	HEH	YOD	HEH (Final)
(Final) HEH	x	x	x	x
YOD	x	x	x	x
HEH	x	x	x	x
VAU	x	x	x	x

A partir de este ejemplo se ve claramente que cada cuadrado presenta una doble atribución de las letras del Tetragammaton, no coincidiendo en su correspondencia ninguno de los cuadrados, ya que la columna y la fila difieren. Así Columna VAU Fila YOD no coincide con Columna YOD fila VAU.

Debemos ahora preguntarnos por la razón de esta compleja serie de referencias de las letras del Tetragrammaton a los cuadrados. Y es que sus atribuciones indican cómo se hacen corresponder ciertos símbolos Hebreos, Geománticos, Astrológicos y del Tarot a los mismos

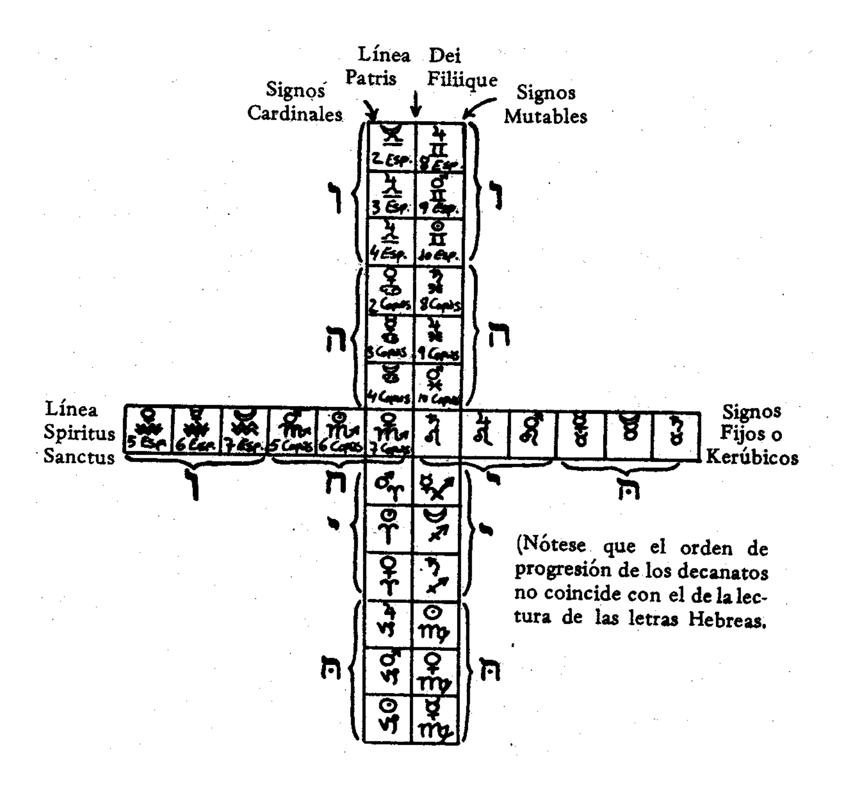
Se recordará que al atribuir las letras del Nombre a la Gran Cruz, subdividíamos ésta última en grupos o bloques de 3 cuadrados cada uno. Cada bloque correspondía a una de las letras del Tetragrammaton. Ahora bien, los Signos del Zodíaco se atribuyen a la Gran Cruz haciendo corresponder cada Signo con uno de los bloques o grupos de tres cuadrados. Y las letras del Gran Nombre, que ya han sido referidas a los brazos de dicha Cruz, gobiernan el orden de esta correspondencia. Así, los Signos de Fuego (Aries, Leo y Sagitario) son atribuidos a la YOD. Los Signos de Aire (Géminis, Libra y Acuario) a la VAU. Y los Signos de Tierra (Tauro, Virgo y Capricornio) a la HEH final

Así, cada pino de los grupos de tres cuadrados, considera-dos como una unidad, corresponde a un Signo del Zodíaco según la letra del Nombre atribuida a dicho grupo. Como cada Signo del Zodíaco se divide, a su vez, en tres Decanatos o divisiones de 10 grados, se sigue que cada Decanato puede atribuirse a cada uno de los cuadrados correspondientes del grupo de tres. El Signo se refiere al grupo, los Decanatos a los Cuadrados del grupo.

La regla que gobierna las atribuciones de los Doce Signos a la Gran Cruz es la siguiente: los Cuatro Signos Fijos o Kerúbicos (Tauro, Leo, Escorpio y Acuario) corresponden a los cuadrados de la Línea Spiritus Sancti, los Cuatro Signos Cardinales (Aries, Cáncer, Libra, Capricornio) a la columna izquierda de la Linea Dei Patris Filiique y los Cuatro Signos Mutables (Géminis, Virgo, Sagitario y Piscis) a la columna derecha de la misma.

El sistema de decanatos empleado por la Orden se encontrará en la parte de éste libro que trata del significado de las Cartas del Tarot. Empieza con la atribución del primer decanato de Aries al planeta Marte y termina con al último decanato de Piscis también regido por Marte. El orden de los planetas en los decanatos sigue el orden de las Sephiroth en el Arbol de la Vida: Saturno, Júpiter, Marte, Sol, Venus, Mercurio y Luna.

Hay 36 cartas menores del Tarot, como se explicó en los documentos apropiados, atribuidas a los decanatos de los Doce Signos. Por lo mismo, a cada uno de los cuadrados de la Gran Cruz corresponderá una de lav cartas menores del Tarot. A los Signos Cardinales les corresponden los números 2, 3, y 4 de cada uno de los cuatro Palos del Tarot, los números 5, 6 y 7 corresponden a los Signos Fijos o Kerúbicos, y los números 8, 9 y 10 a los Signos Mutables. Por consiguiente, en la Tablilla de Aire se tendrán las siguientes atribuciones del Tarot y de los decanatos para la Gran Cruz:



La atribución de las Sephiroth a los diez cuadrados de la Cruz Sephirótica se muestra en la Insignia de Admisión al Sendero 27° de la Peh y se reproduce además en una de las Lecciones Teóricas. Pero las atribuciones planetarias de la Cruz Sephirótica tal como se usa en el sistema Enokiano son diferentes de las del Arbol de la Vida. El método aquí empleado es constante y se aplica a las 16 Cruces Sephiróticas de las cuatro Tablillas.

En este sistema de atribución de los planetas a las Sephiroth de las Cruces del Calvario de los Angulos Menores se excluye a Saturno y se hace corresponder a Kether el planeta Júpiter y el Arcano del Tarot la Rueda de la Fortuna. El título de esta carta es "El Señor de las Fuerzas de la Vida" y Kether es el origen y fuente de la Vida.

A Chokmah se atribuye Mercurio, con el Arcano de El Mago, "El Mago de Poder", ya que Chokmah es la distribuidora del poder de Kether, igual que Mercurio, que era el mensajero de Júpiter en la mitología clásica.

A Binah corresponden la Luna y el Arcano del Tarot "La Sacerdotisa de la Estrella de Plata", porque Binah completa la Tríada de los Supremos y es como una Suma Sacerdotisa para las Sephirots inferiores. (Compárese también, dice S. R. M. D., con la posición del Sendero de la Gimel en el Arbol de la Vida.)

A Chesed corresponden Venus y el Arcano de La Emperatriz, "La Hija de los Poderosos". Chesed es, por así decir, la primera de las Inferiores de debajo de Binah, y el Sendero de Venus es el transversal entre Chokmah y Binah, formando algo así como la base del Triángulo de los Supremos.

A Geburah corresponden Marte y el Arcano del Tarot de "La Torre alcanzada por el Rayo"., "El Señor de los Ejércitos del Poderoso", ya que Geburah representa fuerza y energía fogosa.

A Tiphareth corresponde el Sol, "El Señor del Fuego del Mundo", igual que Tiphareth es, por así decir, el corazón y el centro del Sol de la Vida.

Los cuatro cuadrados restantes de la Cruz Sephirótica no tienen atribuciones planetarias o astrológicas. Además, los 10 cuadrados también representan al As y las cartas menores del palo representado por el Elemento que corresponde al Angulo Menor. Así, Bastos es atribuido al Angulo de Fuego, Pentáculos al Angulo de Tierra, etc.

Los Cuadrados Kerúbicos son atribuidos, como su nombre implica, a los Cuatro Kerubim, cuyos emblemas siguen el orden de las letras del Tetragrammaton:

YOD	HEH
León — Leo	Aguila — Escorpio
Rey	Reina
VAU	HEH (final)
Hombre — Acuario .	Toro — Tauro
Príncipe	Princesa

Las cartas cortesanas son las del palo que corresponde al elemento del Angulo Menor, según se explicó antes; a saber: Bastos al Fuego y a Yod; Copas al Agua y a la Heh ; Espadas al Aire *y* a la Vau; Pentáculos a la Tierra *y* a la Heh final.

Se explicó antes que a los cuadrados subsidiarios de los ángulos menores les corresponde a cada uno un par de letras del Nombre. Se vio que una letra gobernaba la fila y la otra la columna. Para explicitar las atribuciones astrológicas de semejante alocada hágase que las columnas sigan a la triplicidad de los Cuadrados Kerúbicos de la parte superior y las columnas a su modalidad o cualidad. De este modo se obtiene una subdivisión muy intrincada e ingeniosa de los elementos en los subelementos de los Angulos Menores.

YOD y Fuego son atribuidos a los Signos Cardinales, ♈ ♋ ♎ ♑.

HEH y Agua son atribuidos a los Signos Kerúbicos o Fijos, ♉ ♌ ♏ ♒.

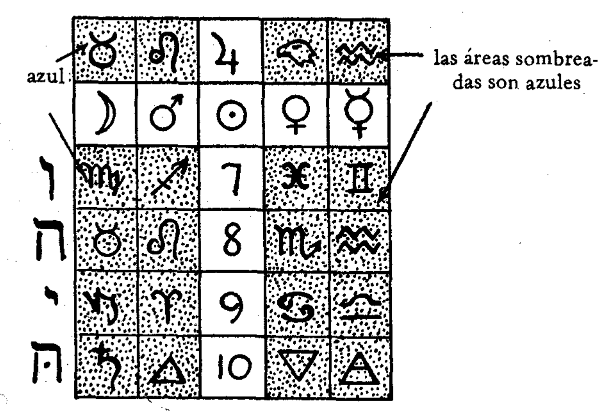
VAU y Aire son atribuidos a los Signos Mutables, ♊ ♍ ♐ ♓.

HEH Final y Tierra son atribuidos a los Elementos, △ ▽ 🜁 ♄.

En cuanto a las razones de semejante atribución, S. M. R. D. afirma que los Cuatro Signos Cardinales son los más fogosos porque son los de naturaleza más solar. Es decir, los equinoccios y solsticios tienen lugar cuando el Sol entra en dichos signos. Los Signos Fijos o Kerúbicos se consideran acuáticos porque son los de naturaleza más brillante y reluciente, Los Signos Mutables son llamados Aéreos porque son los de naturaleza más sutil. Mientras que los cuatro elementos son los más Terrenales porque su operación es fundamentalmente Terrestre. Incidentalmente, en vez de usar el símbolo acostumbrado de Tierra, en el sistema Ekoniano se usa el del planeta Saturno porque, citando a S.R.M.D. "aunque es uno de los siete Señores errantes (planetas), es

aquí clasificado entre los residentes porque Saturno es el más denso y pesado de los siete y forma, así, un vínculo entre los Errantes y los Residentes.

El siguiente diagrama muestra como puede trabajarse cualquier Angulo Menor siguiendo las reglas anteriores:



ANGULO DE TIERRA DE LA TABLILLA DE AGUA

Un último conjunto de atribuciones concierne a la Tablilla de la Unión, la cual pertenece al Espíritu. Dicha Tablilla se usa, como ya se indicó, para ligar entre sí a las cuatro y para construir Nombres Angélicos. A sus cuadrados se hacen responder los Cuatro Ases de los Elementos y las Cartas Corte-sanas. Los Ases representan la fuerza raíz y el número esencial del elemento. Las Cartas Cortesanas son los vice-regentes de la fuerza raíz del elemento.

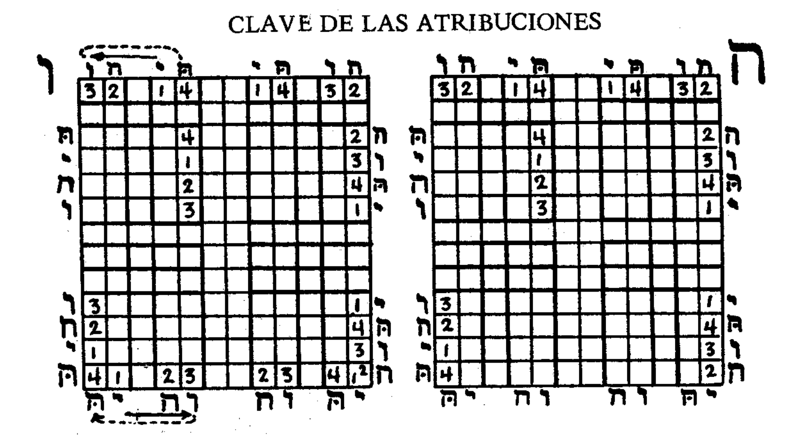
	☸	🜁	🜄	🜃	🜂
🜁	AS DE ESPADAS	PRINCIPE DE ESPADAS	REINA DE ESPADAS	PRINCESA DE ESPADAS	REY DE ESPADAS
🜄	AS DE COPAS	PRINCIPE DE COPAS	REINA DE COPAS	PRINCESA DE COPAS	REY DE COPAS
🜃	AS DE PENTS.	PRINCIPE DE PENTS.	REINA DE PENTS.	PRINCESA DE PENTS.	REY DE PENTS.
🜂	AS DE BASTOSS	PRINCIPE DE BASTOS	REINA DE BASTOS	PRINCESA DE BASTOS	REY DE BASTOS

Antes de poder seguir adelante se tienen que haber asimilado completamente todos los métodos descritos de atribuciones de los cuadrados Enokianos. Es imperativo entender plenamente los principios básicos de las correspondencias antes de empezar el análisis de las Pirámides basadas en cada cuadrado. Lo que sigue tendrá poco, significado si el lector no ha trabajado dichas correspondencias y atribuciones por sí mismo.

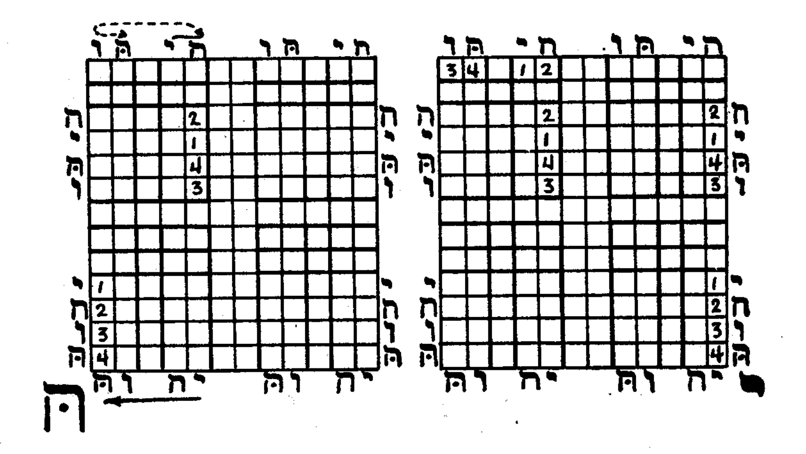
El siguiente diagrama muestra en detalle la asignación de las letras del Tetragrammaton a las Cuatro Tablillas Enokianas. Los números indican el orden de lectura de las letras hebreas el cual no debe confundirse bajo ninguna circunstancia con el orden de los nombres Angélicos de las Tablillas que siempre se leen de izquierda a derecha.

En el Grado 4 = 7, la insignia de Admisión en el Sendero 28° consistía en una Pirámide. Dicha Pirámide se describía como de base cuadrada y con 4 lados compuestos por triángulos equiláteros cuyos ángulos superiores se contaban para formar una superficie plana. Los lados se atribuían a los cuatro Elementos y la planicie superior se concebía como el trono de Eth, el Espíritu. Hasta el momento los cuadrados Enokianos se han considerado como unidades simples, como si fueran planos. La realidad es, sin embargo, que representan pirámides del tipo de las descritas arriba. Después se verá la

CLAVE DE LAS ATRIBUCIONES

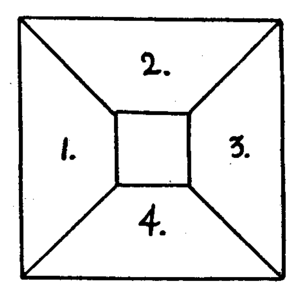


ATRIBUCION
DEL
GRAN NOMBRE A
LOS CUATRO ANGULOS MENORES



aplicación mágica práctica de este hecho, pero por el momento debemos considera . el modo de obtener los lados de las Pirámides y sus atribuciones. Todas las atribuciones de un cuadrado, excepto su letra del Tetragrammaton de la que de-penden los demás, aparecen y se incluyen en la definición de la naturaleza de la Pirámide correspondiente. Los lados de la misma son de color del elemento apropiado, o bien se dejan en blanco para representar Espíritu. De ello no se sigue en absoluto que un cuadrado del Angulo Aéreo de Aire construya una pirámide completamente amarilla. Pero sí que todo cuadrado de la Tablilla de Aire, en cualquier ángulo, tiene al menos uno de los lados de la Pirámide del amarillo del Aire. Y también, todo cuadrado del Angulo de Aire de cualquier Tablilla tiene al menos un lado de Aire.

Sobre una superficie plana la Pirámide se representa dividiendo el Cuadrado en cuatro triángulos y dejando un pequeño cuadrado en el centro para marcar la superficie plana superior. Sobre ella, si se quiere, se puede dibujar la letra Enokiana correspondiente. El siguiente dibujo se tomará como pirámide de referencia, de forma que cuando posterior-mente se diga Triángulo N° 2, etc., el diagrama indicará a cual nos referimos.



La Pirámide se supone en la misma orientación que la Tablilla, de forma que el Triángulo N° 2 señala hacia arriba de la misma. Para obtener la pirámide completa de cualquier cuadrado es necesario conocer las atribuciones de los Cuatro Triángulos y el elemento de cada uno. Y puesto que cada

Tablilla comprende cuatro partes distintas, cada una de ellas debe ser considerada separadamente ya que el tipo de pirámide producida es distinto. Concisamente, las reglas para analizar la pirámide basada en cada cuadrado serán las siguientes: *Gran Cruz.*

Triángulo N° 1. Signo del Zodíaco, carta menor del Tarot.

Triángulo N° 2. Espíritu.

Triángulo N° 3. Planeta del Decanato.

Triángulo N° 4. Símbolo del Elemento de la Tablilla.

Nótese que en Triángulo N° 2 de los Cuadrados de la Gran Cruz *siempre* aparece el Espíritu, indicando la operación del Espíritu en el Elemento primario, y se deja de color blanco. El Triángulo N° 4 se colorea del color del elemento de la Tablilla; así, Rojo para la Tablilla de Fuego, Azul para la del Agua, Negro para la de Tierra y Amarillo para la de Aire. El Triángulo N° 1 se colorea de acuerdo con la triplicidad del Signo a él atribuido, es decir, triplicidad de Tierra, Fuego, Agua o Aire. El Triángulo N° 3 se colorea según el Elemento regido por el planeta a él atribuido. La regla de esta última regencia es la siguiente:

El Sol y Júpiter rigen el elemento Fuego.

Saturno y Mercurio rigen el elemento Aire.

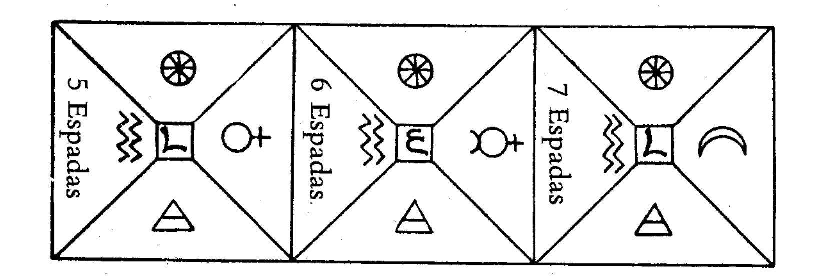
Venus y la Luna rigen el elemento Tierra.

Marte rige el elemento Agua.

Existen métodos alternativos cuyo uso pone en funciona-miento fuerzas no elementales. Así por ejemplo, el color del Triángulo N° 1 podría ser el del Signo mismo (Rojo para Aries, Azul para Sagitario, etc). El Triángulo N° 3 podría pintarse d-el propio color del Planeta (Naranja para el Sol, Verde para Venus, etc.) Si se hace así se infieren fuerzas planetarias y zodiacales en vez de las puramente elementales. Estas, sin embargo, resultan ser las más prácticas en la mayoría de las circunstancias.

El modo de aplicar estas reglas a la Gran Cruz puede constatarse en el siguiente ejemplo que consiste en los tres cua· drados de la izquierda de la Línea Spiritus Sancti de la Tablilli

de Aire, en los que se muestran las pirámides formadas con los cuadrados de las letras ORO:



Cruz Sephirótica.

Triángulo N° 1. Emblema Elemental de la Tablilla.

Triángulo N° 2. Emblema de Espíritu.

Triángulo N° 3. Emblema Elemental del Angulo Menor.

Triángulo N° 4. Sephirah. Letra del Tetragrammaton. Carta del Tarot.

Colores: N° 1, color del Elemento de la Tablilla. N° 2, siempre blanco. N° 3, color elemental del Angulo Menor. N° 4, Blanco como Espíritu o bien color de la Sephirah.

Cuadrados Kerúbicos de los Angulos Menores.

Triángulo N° 1. Carta del Tarot del Angulo Menor. Triángulo N° 2. Emblema elemental de la Tablilla. Triángulo N° 3. Símbolo Kerúbico que responde. a la letra del nombre.

Triángulo N° 4. Emblema elemental del Angulo Menor. N° 1 y N° 3 siempre serán del mismo color. Este color será el del elemento que corresponde a la figura de la carta cortesana que corresponde al Kerub. N° 2 siempre del color elemental de la Tablilla. N° 4 del color elemental del Angulo Menor.

Cuadrados Subsidiarios.

Triángulo N° 1. Elemento de la Tablilla con su atribución astrológica.

Triángulo N° 2. Emblema Elemental de la letra que rige la *Columna* con el Arcano del Tarot del Signo.

Triángulo N° 3. Emblema Elemental del Angulo Menor con figura Geomántica.

Triángulo N° 4. Emblema Elemental de la Letra que rige la *Fila* con la letra hebrea correspondiente al Arcano del Tarot del Triángulo N° 2.

La coloración de estos triángulos es la más simple porque sigue directamente a su emblema elemental. No se ha dicho todavía, pero la regla es que cuando se dibujan o pintan estas pirámides y triángulos se han de pintar los símbolos laterales en colores complementarios. Así, por ejemplo, en el caso del Triángulo N° 1 de un cuadrado subsidiario en el Angulo de Agua de la Tablilla de Agua, el color del fondo será Azul como corresponde al elemento de la Tablilla como un todo, pero la atribución astrológica pertinente se pintará en Naranja. Esta regla se aplica a todos los cuadrados.

El método parece muy complejo pero en la práctica resulta más fácil de lo que suena. Toma, de hecho, menos tiempo trabajar un cuadrado que describir la manera de hacerlo. *Tablilla de la Unión.*

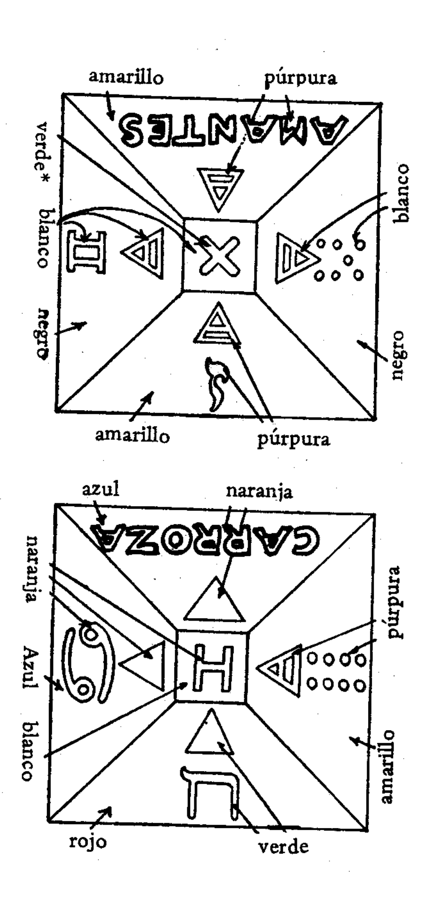
Triángulo N° 1. Elemento de la Columna (Espíritu en el caso de la l[a] columna).

Triángulo N° 2 y 4. Siempre Espíritu.

Triángulo N° 3. Elemento de la Fila.

Los colores de cada triángulo son claramente indicados por el elemento correspondiente.

A continuación se dan algunos ejemplos para que se en-tienda claramente como se sigue el método. Considérese el Angulo Menor de Tierra de la Tablilla de Tierra; dentro de él el cuadrado subsidiario de la Fila Vau Columna Vau. La columna es regida por Vau que es atribuida al Aire, por consiguiente el símbolo astrológico será de naturaleza Aérea. La fila es regida por Vau, luego el signo sera Mutable y de Aire, es decir, Géminis. El Arcano del Tarot de Géminis es los



Amantes. La letra hebrea correspondiente es la Zayin, la atribución Geomántica es Albus.

Considérese la Tablilla de Agua, el Angulo de Aire, Columna Heh, fila Yod. La Columna viene regida por Heh que está atribuida al Agua. En consecuencia, el Signo astrológico será de Agua. La Fila está regida por Yod. Luego el Signo será Agua Cardinal o fogosa —es decir, Cáncer.

* En el primer dibujo la X debe ser blanca. En el segundo dibujo la H debe ser azul *(N. del T.)*

El Arcano del Tarot para Cáncer es la Carroza. Su letra hebrea es la Cheth. Su atribución Geomántica es Populus.

Lo que sigue está escrito por S. R. M. D. "En breve, por lo que respecta a la pronunciación del Lenguaje Angélico, la regla es que las consonantes se pronuncian junto con la vocal que en la nomenclatura de la misma letra en hebreo sigue a la consonante correspondiente. Por ejemplo, en el caso de la Beth, la vocal 'e' es la que sigue a la consonante ' B; y entonces, si sucedieran que en un Nombre Angélico la ' B 'precede a otra consonante cono en el caso de ' Sobea; la pronunciación sería ' Sobeh-hah: G ' puede ser tanto Gimel como Jimel (que es como los Arabes la llaman) según que sea fuerte o débil.* Esta era la regla en el egipcio antiguo, del cual el hebreo es una copia y muchas veces una copia defectuosa, salvo en los Nombres Divinos y Místicos y en algunos otros casos.

"La ' Y'y la ' I 'son similares y lo mismo ocurre con la ' V' y la ' U', que pueden usarse como vocales o como consonantes. La ' X' es el valor de la Samekh del egipcio antiguo, pero hay algunos Nombres hebreos en los que la ' X'se ha hecho Tzaddi."

En un ritual escrito por S. A. se dan las siguientes reglas para la pronunciación de los Nombres:

"Para pronunciar los Nombres tómese cada letra separadamente. M se pronuncia como Em; N como En (también como Nu, ya que en hebreo la vocal que sigue a su letra equivalente Nun es la ú'; A es Ah**; P es Peh; S es Ess; Des Deh. "NRFM se pronuncia En-Ra-Ef-Em o En-Ar-Ef-Em. ZIZA se pronuncia Zod-ih-zod-ah. Adre como Ah-Deh-Reh, o bien Ahdeh-er-eh. TAAASD es Teh-ah-ah-ah-ess-deh. AIAOAI es Ah-ih-ah-oh-ah-ih. BDOPA es Beh-deh-oh-peh-ah. BANAA es Beh-ah-en-ah-ah. BITOM es Beh-ih-to-em, o bien Beh-ih-teh-

* Esto por lo que respecta al idioma inglés. En castellano, diríamos Guimel si es fuerte, y haríamos una G glutural, es decir, pronunciándola más desde la garganta, en el caso débil *(N. del T.)*

** La H final indica que la vocal es larga y abierta. *(N. del T.)*

NOTAS AL LIBRO DEL CONCURSO DE LAS FUERZAS

Esta tabla de correspondencias, aunque en su mayor parte es una repetición de conocimientos previos que deben resultar familiares, puede resultar útil a la hora de trabajar los cuadrados.

Col.	Rank	Letter	Tarot Trump	Symbol	Geomantic Fig.
ו	ה	א	El Loco	🜁	Fort. Min.
C. S.	Chokmah	ב	El Mago	☿	—
C. S.	Binah	ג	La Suma Sacerdotisa	☾	—
C. S.	Chesed	ד	La Emperatriz	♀	—
י	י	ה	El Emperador	♈	Puer
ה	ה	ו	El Hierofante	♉	Amissio
ו	ו	ז	Los Amantes	♊	Albus
ה	י	ח	La Carroza	♋	Populus
י	ה	ט	La Fuerza	♌	Fort. Maj.
ה	ו	י	El Ermitaño	♍	Conjunctio
C. S.	Kether	כ	La Rueda de la Fort.	♃	—
ו	י	ל	La Justicia	♎	Puella
ה	ה	מ	El Colgado	🜄	Via
ה	ה	נ	La Muerte	♏	Rubeus
י	ו	ס	La Templanza	♐	Acquisitio
ה	י	ע	El Diablo	♑	Carcer
C. S.	Geburah	פ	La Torre	♂	—
ו	ה	צ	La Estrella	♒	Tristitia
ה	ו	ק	La Luna	♓	Laetitia
C. S.	Tiphareth	ר	El Sol	☉	—
י	ה	ש	El Juicio final	🜂	Cauda Dra
ה	ה	ת	El Universo	♄ (🜃)	Caput

"C. S." significa Cruz Sephirótica.

LO QUE SIGUE ES EL ALFABETO ENOKIANO (a veces llamado, erróneamente, Tebano) JUNTO CON EL EQUIVALEN-TE DE SUS LETRAS EN CARACTERES ROMANTICOS Y LQS NOMBRES ENOKIANOS DE LAS MISMAS.

Enokiano 1	Nombre	Letras Románticas
	Pe	B.
	Veh	C o K.
	Ged	G.
	Gal	D.
	Orth	F.
	Un	A.
	Graph	E.
	Tal	M.
	Gon	I, Y, o J.
	Na-hath	H.
	Ur	L.
	Mals	P.
	Ger	Q.
	Drun	N.
	Pal	X.
	Med	O.
	Don	R.
	Ceph	Z.
	Vau	U, V, W.
	Fam	S.
	Gisa	T.

oh-em. NANTA es En-ah-en-tah. HCOMA es Heh*-co-em-ah. EXARP es He-ex-ar-peh."

En el documento "S", S. R. M. D. llama la atención sobre algunas correspondencias interesantes, por no decir sugestivas. Debe notarse que el número de cuadrados de la línea vertical de la Gran Cruz, es decir, de la Linea Dei Patris Filiique, es 26, que por Gematria es el número de YHVH. Asimismo, el número total de puntos de los Signos Geománticos atribuidos a los Kerubim, a saber, Fortuna Major a Leo, Rubeus a Escorpio, Tristitia a Acuario y Amissio a Tauro, es tambien 26. Los Diez cuadrados restantes del palo horizontal de la Gran Cruz, es decir, cinco a cada lado de la columna descendente, sin contar los dos cuadrados centrales en los que los dos palos se cruzan, se refieren a las Deiz Sephiroth. Y las tres letras de dichos cuadrados simbolizan a la tríada de los Supremos operando a través de todo el Cuadrángulo.

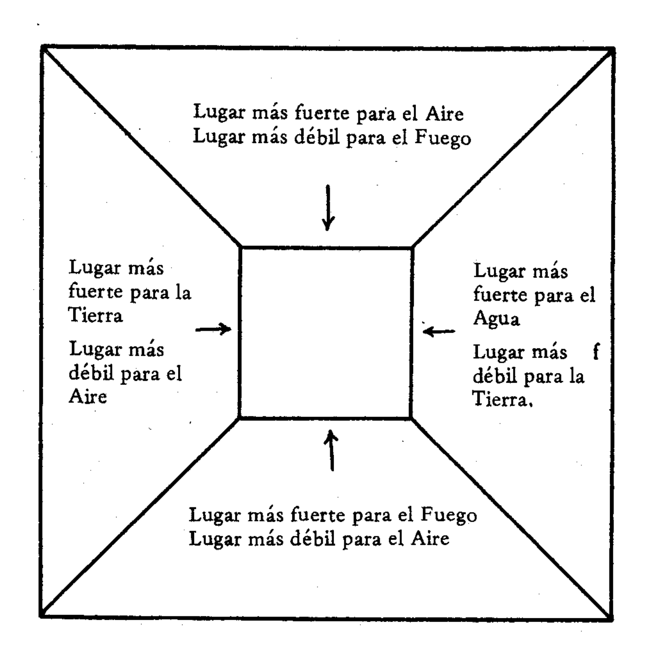
Mirando de nuevo a la línea horizontal, y considerando su cuota completa de doce cuadrados, en vez de diez como antes, viendo que se dividen en un tenario, un cuatenario y un quinario —como en OIP TEAA PDOCE—, puede decirse que simbolizan a la Tríada de los Supremos, a la Tétrada de los Elementos y al Pentagrama. Y todavía más, considerando la Tríada inicial de la Línea Spiritus Sancti de cada Tablilla, puede decirse que:

ORO será el símbolo de la Voz sel Kerub Hombre.
MPH será el símbolo del Graznido del Kerub Aguila.
MOR será el símbolo del Mugido del Kerub Toro.
OIP será el símbolo del Rugido del Kerub León.

Antes de emprender el trabajo práctico de usar las Pirámides como un símbolo para inquirir en la visión espiritual deben considerarse diversos modos de mirar a las mismas. S. R. M. D. propone un modo útil a meditación que elabora las atribuciones ordinarias de un modo muy iluminador. El dice: "Se puede considerar el triángulo superior (N° 2) como representando una fuerza que actua *hacia abajo.* El

* idem nota anterior *(N. del T.)*

triángulo inferior (N° 4) como una fuerza que actúa *hacia arriba.* El triángulo de la izquierda (N° 1) como que actúa *horizontalmente,* de *izquierda a derecha,* y el triángulo de la derecha (N° 3) como una fuerza que actúa de *derecha a izquierda.* El centro será la fuerza común. Así, se tiene el siguiente gráfico:



"El Espíritu es fuerte en cualquier posición. Recuérdese que la acción del Fuego es más fuerte hacia arriba, la del Aire hacia abajo, la del Agua en sentido horizontal de derecha a izquierda y la de la Tierra de izquierda a derecha. Y en los cuadrados de las Tablillas esto tendrá lugar en función de sus posesiones en la Gran Tablilla. Y así se puede aplicar la razón para elucidar el efecto de las cuatro fuerzas actuando al tiempo

Aunque esto pueda parecer al principio totalmente incomprensible, un poco de reflexión sobre la naturaleza del movimiento de dichas fuerzas proporciona una gran riqueza

de ideas. S, R. M. D. da algunos ejemplos tomados al azar de este tipo de análisis, los cuales a continuación se incluyen. ***"Cuadrado ' A 'de** Exarp* erj la Tablilla de la Unión".

Triángulo N° 1.'Reina de Espadas.

Triángulo N° 2. Espíritu.

Triángulo N° 3. Aire

Triángulo N° 4. Espíritu.

"Casi todos los cuadrados de esta Tablilla representan algún efecto combinado de la Luz y de la Vida. Aquí el Espíritu actúa tanto hacia abajo como hacia arriba. El Aire no es muy fuerte en su acción cuando se halla en este lugar; la Reina de Espadas representa la fuerza húmeda de Aire, *Heh de Vau.* Por consiguiente, si se puede atribuir una acción material *directa* a los Cuadrados de la Tablilla de la Unión, el efecto terrestre del presente sería el de una brisa húmeda y suave, apenas móvil, dando paso a una Luz interna y vibran-te, tal como la de los más suaves haces luminosos del verano*."

Ayudará considerablemente al lector en su meditación sobre los ejemplos el tener dibujadas las Pirámides, a modo de referencia instantánea.

"Cuadrado ' H' de ' MPH' en la Gran Cruz de la Tablilla de Agua "

Triángulo N° 1. Siete de Copas.

Triángulo N° 2. Espíritu.

Triángulo N° 3. Venus.

Triángulo N° 4. Agua.

"En este caso la acción del Agua es extremadamente pasiva, Escorpio representa especialmente Agua Estancada, y Venus tiene su acción quieta todavía más intensificada. En consecuencia, si no fuera por la acción del Espíritu el efecto general sería más malo que bueno, trayendo consigo la decepción también sumarizada en el 7 de Copas, `El Señor del Exito Ilusorio'. Pero la Acción del Espíritu lo hace suave y benéfico. Una fuerza apacible, pacífica." '

* Se entiende del verano inglés. En España correspondería más bien a la luz de Mayo *(N. del T.)*

"El Cuadrado ' O ' ***de ' OMEBB '*** en la Cruz Sephirótica del Angulo Menor de Agua de la Tablilla de Agua.

Triángulo N° 1. Agua.

Triángulo N° 2. Espíritu.

Triángulo N° 3. Agua.

Triángulo N° 4. Geburah,

"En este caso, el Agua es extremadamente fuerte y es suscitada a la acción por la energía de Geburah. Si no fuera por el Espíritu, se trataría de la energía destructiva de una inundación, pero la presencia de éste hace que su efecto sea más suave y benéfico, promoviendo la disolución y sustento de la materia".

"El Cuadrado ' M ' de ' AISMT ', un Cuadrado Kerúbico del Angulo Menor de Fuego de la Tablilla de Tierra.

Triángulo N° 1. Reina de Bastos.

Triángulo N° 2. Tierra.

Triángulo N° 3. Kerub Aguila. Agua.

Triángulo N° 4. Fuego.

"Con la Tierra actuando hacia abajo y el Fuego hacia arriba el efecto sería volcánico. El Agua se halla tan fuerte-mente situada como el Fuego, lo que la hace explosiva, aun-que ayuda a sofocar el Fuego mediante su unión con la Tierra. La Reina de Bastos es Agua de Fuego, *Heb de Yod,* reconciliando entre sí ambos elementos. Por consiguiente el efecto global será el de producir un calor húmedo y generador como el de una galería cubierta, o mejor todavía, como el de un invernadero. Una fuerza intensamente excitante, generativa y productiva. La fuerza terrestre de íos trópicos."

"El Cuadrado Subsidiario R ' de ' BRAP' en el Angulo Menor de Agua de la Tablilla de Fuego.

Triángulo N° 1. Virgo. Fuego.

Triángulo N° 2. Tierra.

Triángulo N° 3. Agua. Conjunctio.

Triángulo N° 4. Aire.

"Aquí el Agua se halla en el lugar más fuerte, pero en lo demás, la Fuerza del Cuadrado es algo diferente a la del caso anterior debido a la influencia del Aire en el triángulo inferior.

El efecto será el de tierras en verdad fértiles pero ya ultiman-do su cosecha y, consiguiente, ni de lejos tan excitantemente generativa como en el caso anterior. La tierra de Virgo, tal como se la suele describir, es una muy acertada representación de todo ello."

Las aseveraciones siguientes, que tratan de algunos aspectos de la fiolosfía que subyace a las Tablillas Enokianas, son también obra de S. R. M. D. Algunos de ellas son muy pro-fundas y bien hará el estudiante en dedicarles una buena cantidad de atención, especialmente en conexión con la idea de la proyección del Arbol de la Vida en una esfera y de la formación de Cinco Pilares. Esta parte del cuerpo de enseñanzas Enokianas está tomada de un manuscrito llamado "X" El Libro del Concurso de las Fuerzas. La Interrelación de los Poderes de los Cuadrados en los Cuadrángulos Terrestres de Enok."

"Cada una de las Tablillas Terrestres de los Elementos queda dividida en 4 Angulos Menores por la Gran Cruz Central que parece que sobresale como de la Puerta de la Atalaya del Elemento mismo. La Línea Horizontal de cada una de estas Grandes Cruces es llamada "Linea Spiritus Sancti". La Perpendicular es llamada "Linea Dei", la Línea de Dios Padre e Hijo, la "Patris Filiique", Macroposopus y Microposopus combinados. Porque estas 4 líneas verticales semejan 4 poderosos Pilares, cada uno dividido en dos por una leve línea; el Padre Mismo cuando la línea está ausente, mostrando al Hijo cuando está presente.

"Como se ha dicho antes, los puntos centrales de las 4 Grandes Cruces se manifiestan en los Cielos y corresponden a los 4-puntos Tipharéticos a los que se aludía en el Libro de la Visión Astronómica del Tarot. De forma natural, entonces, la Línea Spiritus Sancti coincide con el Cinturón Zodiacal en el que se halla el Sendero del Sol, que es el administrador del Espíritu de la Vida, así como "El Señor del Fuego de Mundo". Las Cuatro Líneas E.S. dibujan, entonces, el círculo completo de la Eclíptica, un círculo en el centro de la franja Zodiacal.

"Se demuestra en los manuscritos del Tarot que cuando las 10 Sephiroth, en su agrupamiento llamado el Arbol de la Vida, se proyectan en una esfera (coincidiendo Kether con el Polo Norte, Malkuth con el Polo Sur y el Pilar de la Suavidad con el Eje de la misma), entonces los Pilares de la Misericordia y de la Severidad aparecen en forma cuádruple, es decir, hay cinco Pilares en vez de tres.

"El mismo esquema se aplica a los Cielos, y el modo de gobierno de las Tablillas en los mismos también se propone en los manuscritos del Tarot. Pero, como ya se ha dicho, la regencia de las Cuatro Tabillas, Terrestres y también Celestes, radica en los espacios entre los 4 Pilares. Es decir, entre los Pilares, dobles cada uno, de la Misericordia y de la Severidad. En estos vastos espacios en los confines del Universo están las Tablillas puestas como Atalayas, y éste es su dominio, limita-do a cada lado por los Pilares Sephirbticos y con la gran cruz central de cada Tablilla coincidiendo con uno de los 4 puntos Tipharéticos de la Esfera Celestial. Por consiguiente, hay una inmensa área de dominio incluso para cada uno de los pequeños cuadrados en los que cada Tablilla se divide, y ello tiene su correlación en el Universo, en los Planetas, en nuestra Tierra, en las Estrellas Fijas, e incluso en el Hombre, en los animales, en los vegetales y en los minerales.

"De donde las 4 Líneas Perpendiculares o Verticales de las 4 Cruces representan otras tantas 4 Grandes Corrientes de Fuerza entre los polos Norte y Sur, intersecando los puntos de Tiphareth y afirmando así la existencia del Pilar Central Oculto del Arbol de la Vida, el cual constituye el Eje de la Esfera Celeste.

"Por lo cual dichas Líneas verticales son llamadas `Linea Dei Patris Filiique', porque manifiestan esa Columna Central en la que están Kether y Tiphareth, Macroposopus y Microposopus.

"La Cruz del Calvario de 10 Cuadrados que hay en cada uno de los 4 Angulos Menores de cada Tablilla representa la acción, del Espíritu a través de las 10 Sephiroth en ella contenidos. Esta Cruz de 10 Cuadrados constituye la insignia de

admisión del Sendero 27°g que conduce al Grado de Philosophus, el único Grado de,ta Primera Orden en el que se muestran todas las Tablillas. Representa a las 10 Sephiroth en disposición equilibrada y delante de ella lo Informe y Vacío se retira. Corresponde a la forma abierta del doble cubo que es el altar del incienso. Por todo ello es la Cruz puesta en su lugar, para regir en cada uno de los Angulos de cada Tablilla.

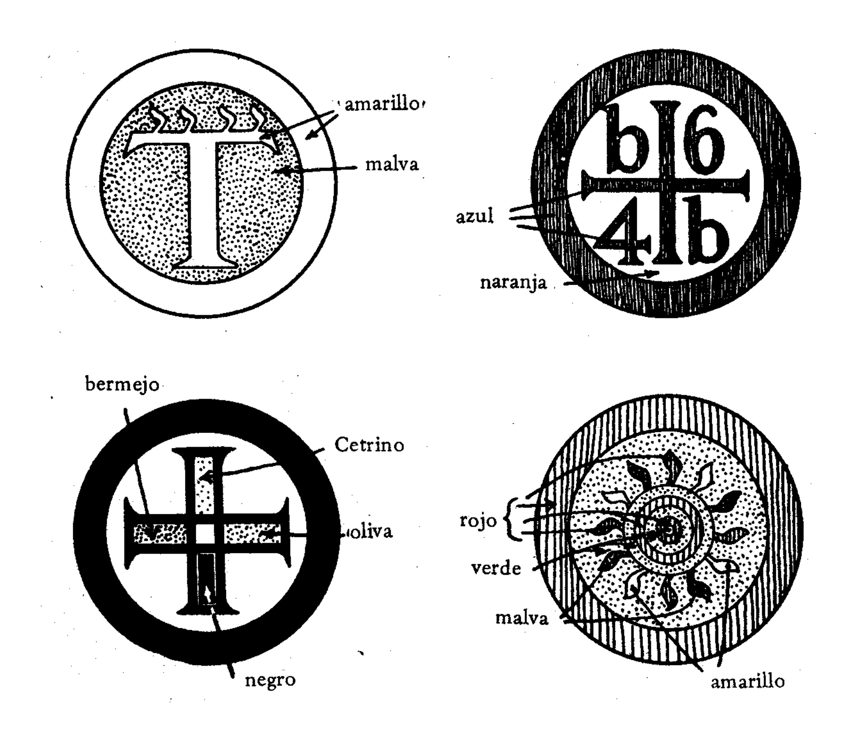
"En consecuencia, un conocimiento de las Tablillas, si es completo, proporcionará un entendimiento de las Leyes que gobiernan toda la Creación. El Dominio de la Tablilla de la Unión está por encima del de las 4 Tablillas Terrestres y se orienta hacia el Norte del Universo.

"Se observará que algunas letras de las Tablillas aparecen en mayúsculas. Corresponden a las iniciales de ciertos nombres Angélicós obtenidos por otro método que ahora no se explica, y cuyos oficios no son de la incumbencia del A.M.Z. Algunos cuadrados tienen más de una letra. En estos casos cualquiera de ellas caracteriza al Cuadrado. La más superior es la preferible. La más inferior es la más débil. Si hay dos letras a la misma altura la suposición es en favor de la igualdad. Cuando hay dos letras en un cuadrado, lo mejor es usar ambas. Pero puede también usarse sólo una con efecto.

"*Sobre la diferencia que hay entre los Nombres Místicos de los Angeles* de las Tablillas y los Nombres hebreos tales como Kerub, Auriel, Michael,... etc. Los Nombres Angélicos hebreos que se han enseñado en la Primera Orden tienden a ser de una naturaleza más general que particular, es decir, son nombres que responden al oficio o regla al cual tal Angel es asignado. Como está escrito: `Un Angel no entiende dos mensajes'. Porque estos Angeles poderosos. más bien manifiestan su poder en el gobierno de las 4 Grandes Columnas Sephiróticas, a saber, las dobles columnas de la Severidad y de la Misericordia cuando son proyectadas en una esfera, y esto también está bajo la Presidencia de las Sephiroth. Pero los Nombres de los Angeles de las Tablillas Enokianas tienden a expresar adaptaciones *particulares* de las Fuerzas, manifestando todas las variaciones y combinaciones diversas de aquellas que en el

caso anterior se manifestaban de un modo más *general."*

Está escrito en la ***Clavícula Tabularum Enochi:*** "Debemos ahora entender que hay Cuatro Inspectores Angélicos... Cada uno de ellos es un Poderoso Príncipe, un Potente Angel del Señor, y son de El. Son como los Vigias jefes e inspectores asignados a las diversas partes del Mundo, es decir: Este, Sur, Oeste y Norte, a las órdenes del Todopoderoso, su Gobernante, Protector y Defensor. Y sus sellos y autoridad fueron con-firmados en el principio del Mundo. A ellos pertenecen Cuatro Caracteres, que son emblemas del Hijo de Dios, por los cuales todo fue en la creación hecho, y que constituyen los rasgos naturales de su Santidad."



_LOS SIGILOS DE LAS TABLILLAS ANGELICAS

Ahora bien, se observará que en el Libro del Concurso de las Fuerzas hay un signo anexionado a cada una de las Cuatro Tablillas de los Elementos. A saber, a la Tablilla de Aire el símbolo de una T con cuatro Yods encima de ella.

A la Tablilla de Agua una Cruz Potente con dos letras b. b. y un número 4 y un número 6 en. sus ángulos:

A la Tablilla de Tierra una simple Cruz Potente sin adiciones.

A la Tablilla de Fuego un círculo con doce rayos.

Estos son los sellos o caracteres sagrados a los que se alude en la cita anterior. Has de saber que estos cuatro sellos están tomados del *Sigillum Dei AEmeth,* siguiendo cierta guía de las letras que allí se propone, Este "Liber AEmeth sive Sigillum Dei", o sea, el Libro de la Verdad o el Sello de Dios, no entra en el conocimiento del Zelator Adeptus Minor.

A partir de los Cuatro Sigilos se derivan Cuatro nombres.

De la Tau con Cuatro Yods, o T del Sigillum Emeth, se obtiene la T y otras 4 letras contando según la regla de 4 (desde la

1' que se encuentra encima del círculo de letras y número del Sigillum Dei Ameth), de la siguiente manera:

4.22. 20.18. 1. og.
T h á o 8

Se obtiene así el nombre *Tahaoleog* para la Tablilla de Aire.

(El cuarto cuadrado a partir del último nos da cada vez la letra o número dado. No deben contarse, digamos, 22, 20 o 18, sino sólo 4. — N.O.M.)

Con b.4. 6.b. agrupados alrededor de una cruz (nótese que T es igual a t y que la Cruz es igual a Th), se obtiene: De Cruz a h, luego b.4., luego 6.b., y se continua con 6:

4. 22. b. y. 6. 6. a. t. n. n.
Th h 4 14 b A 5 9 14

dando el nombre *Thahebyobeaatanun* para la Tablilla de Agua.

(Cuatro movimientos desde la T dan 22.h. b.4 se añade especialmente. y.14 se mueve a22 desde la t. luego 6.b. es especial. A partir de 6.b. todo está claro moviéndose por 6 hacia la derecha. —N.O.M.)

A partir de la Cruz simple, que equivala a Th 4, se procede contando hacia adelante según indiquen los números: 4.

22. 11. a. o. t. h.

Th h a 5 10 11

obteniéndose el nombre *Thahaaothe* para la Tablilla de Tierra.

(Contar aquí no de cuatro en cuatro ni de seis en seis, sino lo que indiquen los números. Hacia la derecha si éstos aparecen arriba. Hacia la izquierda si aparecen abajo. —S.A.)

Con el círculo de doce rayos se empieza en el círculo central del Sigilo, la Omega griega (la o larga), y se procede contado 12 en cada caso, porque 12 es el número de Rayos alrededor del círculo:

6. 12. o. o. o. h. 6. t. n.

w h 8 17 20 12 A 9

lo que da el nombre *Oh000haatan* para la Tablilla de Fuego.

(Contar siempre doce, independientemente si los números están arriba o abajo, siempre hacia adelante. —S.A.)

Estos Nombres no deben pronunciarse a la ligera.

(Nota: Es obvio que se requiere algún tipo de nota a todo lo que antecede. En primer lugar hay que decir que el *Sigillum Dei Ameth* forma parte del muy complejo sistema desarrolla-do por Dee y Kelly. De él no se hace otra mención que la precedente en ninguna parte de la enseñanza oficial de la Orden correspondiente al grado de A.M.Z. Personalmente, a través de mis meditaciones e investigaciones en el Museo Británico, he obtenido una buena cantidad de información sobre este Sigillum y sus "Enochiana" asociados, pero he decidido no publicarla de momento porque el presente volumen pretendereproducir auténticas enseñanzas de la Orden y no los resultados de una investigación personal. Los Nombres que se obtienen mediante el análisis de los Sigilos deben considerarse como los Reyes Elementales de toda la Tablilla. Mas no debe haber confusión entre la naturaleza y función} del Rey cuyo nombre se deriva del remolino en el centro de la Gran Cruz y enre el Rey elemental cuyo nombre está implícito en el Sigilo. El Rey del Cuadrante que lleva las Banderas de los Nombres

de Dios es de naturaleza planetaria y representa la operación del espíritu divino a través del Elemento y sus cuatro sub-elementos. El Rey cuyo nombre se deriva del Sigilo es una poderosa fuerza elemental. Su operación es esencialmente elemental, su naturaleza es elemental y no representa en modo algunos la operación del Espíritu. Esto no quiere decir que sea una fuerza maligna. En absoluto. Lo que quiere decir es que es pura e intrínsecamente una fuerza elemental y como tal debe manejarse mediante invocación con gran cuidado. —I.R.)

SEGUNDA PARTE

EL CONCURSO
DE
LAS FUERZAS

Las Claves del Gobierno de los Cuadrados de las Tablillas y de sus combinaciones. Son la Esfinge y la Pirámide de Egipto; es decir, la combinación de los Kerubes es la Esfinge, la combinación de los Elementos es la Pirámide.

He aquí un misterio de la Sabiduría de Egipto: "Cuando la Esfinge y la Pirámide están unidas se tiene la fórmula de la Magia de la Naturaleza".

"Estas son las claves de la sabiduría de todos los Tiempos; y ¿quién conoce sus orígenes? En su cumplimiento estriban los sagrados misterios y el conocimiento de la Magia y de todos los Dioses."

En el Ritual del Sendero 32° que lleva al Grado de Theoricus está escrito: "La Esfinge de Egipto habló y dijo: yo soy la síntesis de las Fuerzas Elementales. Yo soy también el símbolo del Hombre. Yo soy la Vida. Yo soy la Muerte. Yo soy el Hijo de la Noche del Tiempo".

La Pirámide sólida de los Elementos es la Insignia de Ad-misión al Sendero 28° que conduce al Grado de Philosophus. Se atribuye a los Cuatro Elementos: *Aesh, Ruach, Mayim, Aretz u Ophir.* Mas su cúspide nó se deja vacía, ni de forma aguda, sino que se corta, con lo que se forma un pequeño cuadrado en el que la palabra *Eth,* que significa Esencia, está escrita.

Este pequeño cuadrado convierte a la Pirámide en un tipo de Trono o relicario. En este trono se sienta como regente una fuerza. Dentro del Trono hay un símbolo sagrado. Colóquese, entonces, dentro de cada Pirámide su esfinge correspondiente y la imagen de su Dios encima. Considérese su Pirámi-

de como la *clave* de la naturaleza de cada Cuadrado de las Tablillas. Según la proppxción de los elementos en el cuadra-do la esfinge podrá variar de forma. El Dios de Egipto, cuya imagen se coloca encima de cada Pirámide, representará a la fuerza regente bajo la dirección del Gran Angel del Cuadrado (Es decir, del Nombre que se obtiene tras la adición de una letra de la Tablilla de la Unión. -I.R.). Dicho Dios será el símbolo del *poder* de la luz allí actuante, mientras que el Angel será el *descenso* de la Luz misma. El Nombre Angélico puede tipificarse haciendo uso de las correspondencias de las cuatro Letras del nombre del Angel, añadiendo la terminación AL -con las letras del Nombre representando la cabeza, el busto, los brazos, el cuerpo y los miembros inferiores, etc., tal como se enseña en la instrucción sobre Imágenes Telesmáticas. Se pone nombre en letras Tebanas o Enokianas sobre el cinto de la figura.

Las cuatro formas de la Esfinge son:

El Toro ....sin alas.
El Aguila o Halcón ... con alas.
El Angel o el Hombre .. con alas.
El León ....sin alas.

Esta diferencia. en cuanto a tener o no alas nos da otra razón por la cual las dos formas de Aire y Agua se ponen encima de las de Tierra y Fuego al considerar juntas las cuatro Tablillas, así como los Angulos Menores de las mismas.

La forma simbólica de cada Esfinge se obtiene a partir de la pirámide de su cuadrado correspondiente, de la siguiente manera: El Triángulo superior (Triángulo N° 2) indica el tipo de cabeza y cuello y también, en el caso de ser Angel o Aguila, si hay que añadir alas a la forma de la Esfinge. Los dos Triángulos de la derecha y de la izquierda (Triángulos N° 1 y 3) muestran el tipo de cuerpo y también de los miembros anteriores. Si se trata de Angel o Aguila hay que añadir también alas a la representación de la figura. El Triángulo inferior (N° 4) representa los miembros inferiores así como la cola del Toro, del León o del Aguila.

Cuando predominan Aire y Fuego hay una tendencia ha-

cia la masculinidad. Cuando predominan Agua y Tierra hacia la feminidad.

Debe entenderse que lo que aquí se ha escrito respecto a la Esfinge de la Pirámide y al Dios de Egipto que rige desde encima de ella, es especialmente aplicable a los 16 cuadrados de los Angeles Subsidiarios de cada ángulo menor.

*Respecto a inquirir en la Visión Espiritual sobre los Cua**drados Subsidiarios.*** **Ténganse** dispuestas las armas e insignias pertinentes. Que el Adeptus Minor Zelator tenga también delante de él el símbolo de la Pirámide del Cuadrado. Pronunciar las llamadas Angélicas requeridas y tras invocar nombres que gobiernan el Plano y la división correspondiente del mismo, -que el A.M.Z. se imagine a sí mismo como dentro de esa pirámide. O también puede pensar que voluntariamente se halla dentro de un tipo de atmósfera correspondiente a la simbolizada por la Pirámide del Cuadrado, es decir, o Cálida o Húmeda, o Fría o Seca, o sus combinaciones.

Que entonces se esfuerce por seguir al Rayo desde ese punto hasta los límites del mundo Macrocósmico, para encontrarse a sí mismo dentro de una escena que corresponde a la naturaleza de la Pirámide del Cuadrado. Es decir, dentro de un paisaje, o de, nubes, o de agua, o de fuego, o de éter, o de vapor y humedad, o de luz radiante o de una combinación simple o múltiple de todos estos accidentes según la naturaleza del Plano.

Porque las Pirámides de los Cuadrados no son pirámides sólidas de ladrillo o de' piedra construidas por la mano del hombre, sino más bien la representación simbólica de la fórmula elemental que gobierna el plano de su esfera particular.

Habiendo llegado al Plano requerido, que el A.M.Z. invoque al Dios de Egipto que rige sobre la Pirámide por el poder del Angel de la Esfera —el nombre obtenido añadiendo la letra pertinente de la Tablilla de la Unión al nombre del Angel. Que al mismo tiempo vibre el Nombre Egipcio (Cóptico) del Dios o Diosa, con lo que percibirá delante de él la forma simbólica del Dios o Diosa de tamaño colosal. Que use entonces de nuevo la fórmula Angélica y que ponga a prueba a la ima-

gen mediante el poder dejos símbolos y de los signos. Si pasa dichas pruebas y demuestra que se trata de una verdadera imagen, que entonces la pida el que se manifieste delante de él, la Esfinge de su poder.

Esta, a su vez, aparecerá en una figura y forma de tamaño colosal, y debe ser puesta a prueba mediante las fórmulas adecuadas. Que el Adepto siga con sus invocaciones hasta que llegue a percibirla claramente, siempre invocando al Angel del Plano con los Nombres Superiores y el del Dios de Egipto. Y que también vibre el nombre del Angel, invocándole por su propio nombre y con el conocimiento de su imagen simbólica (telesmática) y de la de la Esfinge y por el nombre del Dios de Egipto con su propia forma simbólica particular, todo según la fórmula del Cuadrado. Sólo así —si uno quiere verse libre de ilusiones¯ podrá discernirse claramente, por la visión espiritual, la naturaleza del plano y de su operación.

De pie delante de la Esfinge, saludándola con los signos apropiados e invocando al Dios de Egipto con sus nombres propios y verdaderos, que el Adepto pida, por la virtud y poder de esos símbolos y nombres, que le sea otorgado el conocimiento de las operaciones e influencias del plano. Preguntará respecto a los atributos especiales de la inmensa porción de los confines del Universo incluidos en esa esfera, cuál es su di-versa naturaleza, cuál su naturaleza elemental, cuáles son sus habitantes (elementales, espirituales, etc.), cuál la operación de sus rayos en el Mundo Mayor, es decir, el Universo; preguntará sobre su influencia sobre este planeta concreto, sobre los animales, las plantas, los minerales, y finalmente sobre el Hombre y el Microcosmos.

Y cuando haya obtenido todo eso, que el Adepto considere que, incluso entonces, ello no constituye sino una pequeña parte del conocimiento de la Sabiduría de la Fórmula contenida en el plano —y esto de sólo un cuadrado.

NOTAS DE FRATER S.R.M.D.

Para un trabajo rápido, háganse 16 triángulos simples; 4 rojos, 4 azules, 4 amarillo y 4 negros.

Constrúyanse también Figuras Kerúbicas: un león rojo; un toro negro, un águila azul y un ángel amarillo. (Nota: Es-tos deben hacerse aproximadamente del mismo ancho y alto, para que cuando se corten, las piezas sueltas puedan agrupar-se a modo de puzzle —en diferentes combinaciones sin que haya demasiadas discrepancias de tamaño. —I.R.) Divídase cada figura en tres partes, y luego córtese horizontalmente en dos la pieza central. Con las piezas se hacen las esfinges compuestas que habitan dentro de las pirámides (Nota: En este caso, la Esfinge se transforma en una figura Kerúbica sintética. Es decir, se puede hacer una Esfinge con la cabeza de un león, los hombros y alas de un águila, el cuerpo de un hombre y las patas traseras y cola de un Toro. Etc., etc. -I.R.)

Constrúyanse pequeños Dioses Egipcios para ser puestos encima de la Pirámide. (Nota: Si al dibujar las formas Divinas se deja una pequeña lengua en la parte inferior de la superficie de cartón sobre la que se pinta, dicha lengua puede hacerse encajar muy fácilmente en una ranura de aproximadamente el mismo tamaño en la parte superior, o trono, de la pirámide. —I.R.).

Hágase una Pirámide bastante plana de cartón. Llénense sus caras con los triángulos de colores según se requiera para representar los distintos cuadrados. La pirámide ha de ser lo suficientemente plana como para poderse ver los cuatro lados al mismo tiempo.

La tabla adjunta muestra a los Dioses de Egipto que rigen las Pirámides de los 16 Angeles y cuadrados subsidiarios de cada Angulo Menor: En medio de cada pirámide está la esfinge de su poder. Reverénciense los símbolos sagrados de los Dioses, porque ellos son la Palabra manifestada en la Voz de la Naturaleza.

Ellos son los Elohim de las Fuerzas del Eterno, ante sus rostros las fuerzas de la Naturaleza se postran.

(Nota: Es apenas necesario sugerir al estudiante que no de-be intentar emplear la esfinge y la fórmula de la Forma Divina de la Pirámide, hasta tener mucha experiencia en visión Táttvica ordinaria. Cuando se haya perfectamente familiarizado a aplicar las pruebas más simples, puede entonces aventurarse a inquirir en los planos simbolizados por las Pirámides. —I.R.)

Con objeto de dar alguna muestra de la naturaleza de estas pirámides, tal como aparecen reveladas a la visión espiritual, he pensado aconsejable el incluir aquí dos o tres ejemplos de visiones sencillas conseguidas por miembros de la antigua Orden. Estos se dan tan sólo como ejemplos del procedimiento a seguir y de los resultados obtenidos. Bajo ninguna circunstancia se debe permitir que el trabajo clarividente propio se vea influido y condicionado por ellos. El estudiante no debe intentar que sus propias experiencias de la naturaleza de las Pirámides se amolden alas aquí relatadas. Tan sólo debe notar la técnica y la manera de aplicar las pruebas, pero nada más que eso debe ser usado en la propia práctica.

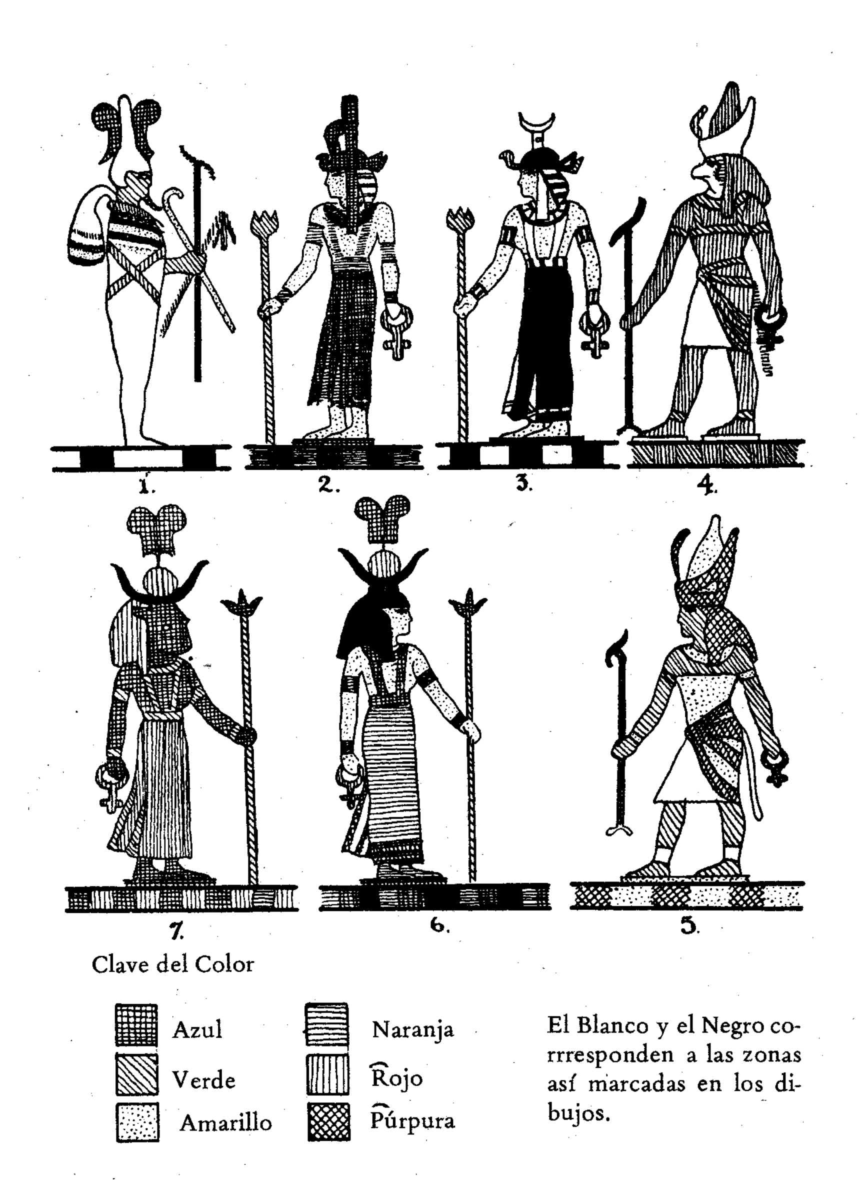
1. "Una visión del Cuadrado `N' del Angulo Menor de Aire de la Tablilla de Agua. El nombre completo es nhdD y el Dios de la Pirámide es Ahephi.

"Después de recitar la 4ª y las 10ª llamadas Enokianas e invocado los Nombres Angélicos de la Tablilla de Agua y del Angulo de Aire, me sentía llevado por las suaves oleadas de un Aire cálido y húmedo, a través del cual podía ver un cielo azul brillante con nubes de color blancogrisáceo cruzándolo con velocidad. Volé por el Aire hasta encontrarme a mí mismo en una inmensa llanura arenosa, con poca vegetación a mi derecha y un ancho río con árboles y hierba en las orilla a mi izquierda. Proviniente del río soplaba una fresca brisa por toda la llanura, la cual parecía refrescar el verdor tras el calor del día.

"Invoqué a Ahephi para que apareciese, y su forma gradualmente llenó el lugar hasta que la escena desapareció por completo. Puesto a prueba con las letras, la forma se tornó inmensamente grande. Parecía que llevaba un Nemyss a bandas

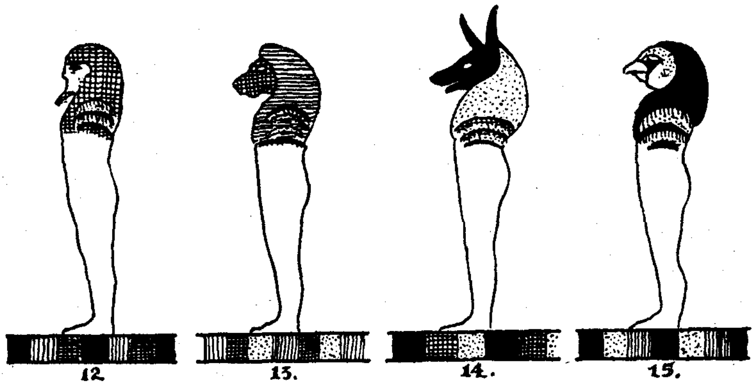
Nº	Elementos	N. Cóptico	Oficiantes del 0 = 0
1	ESPIRITU: o un triángulo de cada elemento.	Hωϣωωρι(ϛ) OSIRIS	Hierofante en su trono
2	AGUA: o 3 de 4 triángulos de Agua.	Hιcε(ϛ) ISIS	Praemonstrator
3	TIERRA: o 3 de 4 de Tierra.	Νεrφθεε(ϛ) NEPHTHYS	Imperator.
4	FUEGO: o 3 de 4 de Fuego.	Zωωρ HORUS	Hiereus
5	AIRE: o 3 de 4 de Aire.	Αρнωrερι(ϛ) AROUERIS	Hierofante anterior. Hierofante cuando se levanta de su trono
6	2 de AGUA 2 de TIERRA	Αzaθωωρ ATHOR	Estación invisible. Kerub del Este
7	2 de FUEGO 2 de AGUA	ϣнωεr SOTHIS	Estación invisible Kerub del Oeste
8	2 de AIRE 2 de AGUA	Zωωρπoκρat(ϛ) HARPOCRATES	Estación invisible entre el Altar y la Hegemon
9	2 de FUEGO 2 de TIERRA	Αzaπωϣι APIS	Estación invisible Kerub del Norte
10	2 de AIRE 2 de TIERRA	Αnωrβι ANUBIS	Kerux
11	2 de FUEGO 2 de AIRE	θaρφεϣ PASHT (Sekhet)	Estación invisible Kerub del Sur
12	FUEGO, AGUA Y TIERRA	Αмεϣεt AMESHET	Estación invisible del N.E. Hijo de Horus
13	FUEGO, AGUA Y AIRE	Αzεφi AHEPHI	Estación invisible del S.O. Hijo de Horus
14	TIERRA, AIRE Y FUEGO	†мтмaθφ TMOUMATHPH	Estación invisible del S.E. Hijo de Horus
15	TIERRA, AIRE Y FUEGO	Καβεξnry KABEXNUV	Estación invisible del N.O. Hijo de Horus

"ST" o ϛ añadido a un nombre divino en Copto representa una fuerza más espiritual, ya que ϛ se atribuye a Kether.



El Blanco y el Negro corrresponden a las zonas así marcadas en los dibujos.





Cabeza naranja Nemyss azul Bandas: negras, naranjas y amarillas.	Cabeza azul Nemyss naranja Bandas: azules y amarillas	Cabeza negra Nemyss amarillo Bandas: azules, amarillas y negras	Cabeza blanca con negro y amarillo. Bandas: rojas, amarillas y negras.

amarillas y azules, vestiduras blancas, anchas bandas azules todo alrededor y estaba rodeado de una luz amarilloverdosa. Hice los signos L.V.X. y pedí que se me mostrara la Esfinge de su poder. Esta apreció gradualmente a través de la luz amarilla de detrás de la forma Divina, con la cabeza humana, cara muy blanca y brillante, alas, nemyss amarilla y azul, garras de Aguila extendidas hacia adelante y patas traseras y cola de un león en posición reclinada.

"Al preguntar por la acción de la fuerza del Cuadrado fue mostrada una burbuja de Agua en la que continuamente se insuflaba Aire, lo que la hacía hincharse hasta que estallaba y desaparecía, pareciendo entonces que su energía adoptaba otras formas y pasaba a estar bajo la regencia de algún otro cuadrado. Daba la sensación de una acción transitoria, siendo la iniciadora de unas condiciones nuevas más que un fin en sí misma. Pregunté cuáles eran sus efectos en la tierra, y fui llevado a la escena que había dejado, viendo otra vez cómo la brisa húmeda del río daba nueva vida a la vegetación que durante el día se había tornado mustia. Pregunté por su efecto en el mundo animal y se me mostró un ciervo junto a un lago.. Una corriente de fuerza que pasaba por encima de él parecía provocar el amanecer de la razón y los destellos de la conciencia, los primeros impulsos conscientes de un animal. En el hombre, parecía actuar sobre el cerebro, produciendo un vago movimiento ondulatorio que impedía la fijeza del pensamiento y la delimitación de las ideas, es decir, provocaba pérdida del poder de concentración.

"Pedí luego el poder ver a los elementales del plano, y aparecieron una gran cantidad de figuras humanas de pequeño tamaño,_ de tez clara, con una expresión de actividad en el rostro, y de cuerpo más bien grueso en proporción ala cabeza. Tenían grandes alas de libélula que eran iridiscentes y parecían reflejar el color de las cosas circundantes.

"Hice a la Esfinge los Signos 5 = 6 y luego invoqué al Angel del Cuadrado. Ví encima del Dios la figura que yo había dibujado —las Alas de su Corona eran azules, la coraza de acero brillante con el símbolo del Aguila en oro sobre el pecho,

el ropaje inferior del color verde amarillento y los pies desnudos."

2. "Una Visión del Cuadrado `1' del Angulo Menor de Tierra de la Tablilla de Aire. Nombre ISha. El Dios de la Pirámide es Anubis.

"Esta atmósfera era húmeda y fría. Yo estaba en la cumbre de una montaña, envuelto por las nubes, y allí, después de recitar las Llamadas Angélicas y de vibrar los nombres, con-templé la forma de Anubis de tamaño colosal, el cual, tras un lapso de tiempo, me mostró la Esfinge de su Poder. Esta, a su vez, me mostró un Angel femenino poderoso que contestó a mis signos y, cuando estaba haciendo el de Theoricus, ví que descendía un rayo brillante a la palma abierta de cada una de sus ihanos. Al yo pedir por información y guía, ella me dio uno de estos rayos el cual yo sostuve como una cuerda de cris-tal cuyo otro cabo estuviera en lo Eterno. El Angel me condujo a través de los Eteres y, tras un cierto espacio, contemplé inumerables estrellas y mundos.

"A través de los Soles más brillantes pasaban unas partículas las cuales salían por el otro lado como cenizas ennegrecidas. Luego apareció una mano poderosa que reunió todas esas cenizas y las soldó entre sí, formando una masa inmensa y sin vida. A continuación volvimos a nuestra Tierra, a una cierta escena frígida, toda nieve y enormes bloques de hielo. El frío era intenso, pero yo no lo sentía. Había osos polares y focas y también muchas gaviotas. A ratos, el hielo estaba inmóvil, pero otras veces era violentamente movido, chocando entre sí los bloques en medio de un ruido ensordecedor. Los habitantes del lugar eran pequeños y sin sangre, estando fundamentalmente envueltos en pieles de oso polar.

"En el Hombre, la influencia de este Cuadrado le hace impetuoso en ausencia de la dificultad pero instantáneamente desesperado frente a cualquier obstáculo, abandonando en seguida todo proyecto. Sus elementales eran unas criaturas serias tipo pájaro con rostros semihumanos. Sus seres espirituales son, bellos y diáfanos Angeles de color marrón claro con caras serias pero dulces. Todos estaban muy ocupados

cuando yo los ví. Algunos llevaban lago de plata en su mano izquierda y de mercurio en su derecha, mezclaban en un cierto recipiente dorado, del cual inmediatamente brotaba una pálida llama de color de oro que crecía más y más que extendiéndose por todos los Mundos. Otros, llevaban la frase `Solvé et Coagula' bordada en sus cintos, y mezclaban el agua y el principio del frío que llevaban en un par de balanzas, siendo el resultado de la unión, el hielo de la región en la que nos encontrábamos. Me preguntaba si todo esto tendría alguna contraparte en la naturaleza humana, y en las posibilidades de desarrollo de la misma, cuando aparecieron dos personajes. Uno era un anciano que se esforzaba penosamente por avanzar y el otro un niño que iba alegremente andando a saltos. Cuan-do ya estaban lejos, apareció entre ellos una figura radiante vestida de oro llevando en la frente el signo de Libra como una esmeralda viviente. Comprendí entonces que sólo en la reconciliación de esas dos fuerzas, la fija y la volátil, se encuentra `el camino hacia el verdadero equilibrio'. Al preguntar por las plantas me fueron mostrados algunos hongos que me parecieron especialmente consonantes con este cuadrado."

3. "Una Visión del Cuadrado `C' en el Angulo Menor de Agua de la Tablilla de Aire. Nombre: CPao. Dios de la Pirámide: Hoorpokrati.

"Leí las Llamadas 3ª y 7ª. Vibré Oro Ibah Aozpi, Bataivah, el nombre del Angel CPao. El Dios Egipcio es Harpócrates.

"Me encontré a mí mismo en el aire en medio de remolinos de nubes. Me proyecté hacia adelante en los nombres anteriores. Vi al ángel de tamaño colosal vestido de blanco. Le probé con una Tau y con una Beth puestas sobre la forma, pero no hubo cambio alguno, así que las quité. Las nubes parecían flotar alrededor del Angel, Saludé con los Signos LVX y pedí ver al Dios Egipcio, el cual apareció de tamaño igual-mente colosal, con el Angel como flotando sobre su cabeza. Le puse a prueba como antes.

"Vibré Hoorpokrati por segunda vez, saludé de nuevo y pedí ver la Esfinge. Tanto el Angel como Harpócrates devol-

vieron el signo de saludo. A continuación apareció la Esfinge con cabeza de Aguila, parte inferior humana, alas de Aguila hacia un lado y brazos humanos hacia el otro. Probé y saludé como antes. La Esfinge era de tamaño colosal.

"A continuación vibré todos los nombres una y otra vez pidiendo ver el significado del Cuadrado. Se me dijo que éste era la región astral de las tormentas y de las nubes de lluvia acompañadas de viento. Vi elementales en túnicas grises o de color perla flotando en las blancas y lanudas nubes. (Nota: Yo los obtuve más grises y menos definidos. —D.D.C.—F.) Entre nubes oscuras de tormenta vi también algunas formas vestidas de un oscuro y lóbrego gris que portaban rayos, como en las imágenes de Zeus; entre ellas muchas tenían cabeza de águila. En un instante vi a una con una Corona. Le pedí que me enseñara y, cogiéndome por la mano, atravesamos una distancia enorme más allá de la Tierra que se tornó invisible. Seguimos remontándonos en medio de los mismos contornos hasta que vi el Sol de esa región, brillando abundantemente, pero las nubes frecuentemente cruzaban por delante de él, mientras que ahora estaban debajo de nosotros, aunque sólo parcialmente. Me dijo que la naturaleza de este Cuadrado era suministrar las fuerzas del plano. Astral que generaban viento, lluvia, nubes y tormentas en el plano natural. También me dijo que éstas tenían un lugar en todo el Universo, pero con un efecto diferente. Tan sólo en nuestro malvado planeta el efecto era a veces desastroso, habiendo sido pervertido de su intención original por nuestra esfera maligna. Pero en otros planos más elevados, el efecto era siempre benéfico, limpian-do lo que ya había cumplido su propósito y reemplazándolo por nuevas influencias. Daba la impresión de que la región atribuida a este Cuadrado carecía simplemente de límites. Atravesamos una distancia enorme, pero su fin nunca parecía estar cerca. Así, él me trajo de vuelta de nuevo. Yo le di las gracias y saludé al Angel, a Hoorpokrati y a la Esfinge. Volvía a casa, viendo vagamente mi cuerpo natural antes de volver a entrar en él."

MAS REGLAS PARA PRACTICAR

Por el M.H. Frater Sapere Aude

1. Preparar, para uso privado, Cuatro Tablillas con las le-tras correctamente escritas, según aparecen en la Lección Oficial, y una Tablilla de la Unión.
2. Hacer las Cuatro Tablillas con colores tan brillantes y parpadeantes como sea posible, y en una proporción exacta. Esto se consigue con papeles de colores. Puede hacerse con acuarelas, pero el efecto no es tan bueno. (Pinturas de esmaltes o barnices son las mejores. —I.R.).
3. Con las Tablillas Enokianas se deben usar las Cuatro Armas menores. Para trabajar se debe disponer de un pequeño Altar. Este debe cubrirse con un paño negro y junto a la vara se debe poner una vela encendida, junto al cuchillo debe arder algo de incienso, junto o sobre el Pentáculo se debe poner o bien algo de oro, de plata, o bien pan y sal, y debe haber Agua en la Copa.
4. Usar el Ritual del Hexagrama para la invocación del Rey y de los Seis Señores.
5. Usar el Ritual del Pentagrama para el Espíritu y los Cuatro Elementos.
6. Los Nombres de la Cruz del Calvario se invocan con una palabra de Seis Letras y se gobiernan con una palabra de Cinco. Estos Nombres rigen los Angulos Menores en los que están situados y deben usarse en la invocación preliminar.
7. Los Seis Señores y Reyes están en un plano superior y deben invocarse con el Ritual del Hexagrama. Los Nombres de los Seis Señores' tienen Siete letras cada uno, y el del Rey Ocho.
8. Los Nombres de Dios consisten en un Nombre de Tres le-tras, otro de Cuatro y otro de Cinco que corresponden a

la Tríada Suprema, IAO. También a la tríada de YHVH, Yeheshuah, Yehovashah.

9. El Nombre del Rey y las letras de los respectivos centros de las Grandes Cruces Centrales inician el Remolino, y no deben ser usados por los que no entienden su acción.
10. Recordar que el Este se atribuye al Aire, el Sur al Fuego, el Oeste al Agua y el Norte a la Tierra cuando se *invoca la presencia* de Espíritus o Fuerzas. Pero si uno *va a buscar a* los Espíritus y Fuerzas a su propio plano, la atribución de los elementos a los puntos Cardinales es la Zodiacal, a saber: el Este al Fuego, el Sur a la Tierra, el Oeste al Aire y el Norte al Agua.
11. Teniendo todo esto en mente, colocarse a uno mismo (imaginativamente) en el centro de un cubo hueco, d nie en el centro de la Tablilla de la Unión, entre la O de HCOMA y la segunda N de NANTA:

E X A R P
H C O M A
x
N A N T A
B I T O M

Imaginar, a continuación, a las Cuatro Tablillas Elementales de pie alrededor de uno como si fueran las cuatro pa-redes de una habitación, es decir, en los cuatro puntos cardinales. Esto es trabajo subjetivo.

0. Otro método consiste en imaginar un esferoide de cristal que contiene a todo el Universo, imaginarse a uno mismo, al principio, de pie en el centro, y a la Tablilla de la Unión en los Polos Norte y Sur. Al mismo tiempo, dividir la superficie en cuatro cuartos, e imaginarse a uno mismo fuera del esferoide. Esto es trabajo objetivo.
1. Estas Tablillas pueden ser aplicadas al Universo, al Sistema Solar, a la Tierra, o al Hombre mismo. "Como es arriba es abajo."
2. Quizás el mejor método a seguir por el principiante sea al aplicar este esquema a la Tierra, considerando a los Tres

Nombres de Dios como los Tres Signos del Zodíaco de un cuadrante. Por ejemplo, tómese la Tablilla de Fuego y póngase OIP en el signo de Leo, TEAA en Virgo y PDOCE en Libra. Y lo mismo con los demás Nombres de Dios, considerando el Signo Kerúbico como el *point de départ,* y siendo un cuarto de casa Astrológica aproximadamente igual al cuadrado de una letra.

Bajo estas circunstancias, cada uno de estos espacios parecerá estar gobernado por una figura heroica de, digamos, doce pies de alta y sin alas. Pero los Nombres de Espíritus y los Nombres de encima de la Cruz del Calvario, incluso en el plano Terrestre, dan figuras de tamaño y belleza enormes, las cuales podrían levantar fácilmente a un ser humano en la palma de la manó. Yo he visto a AZODIZOD, * del Angulo Menor de Fuego, como una figura de un rojo vivo con alas llameantes y cabellera verde esmeralda. ZODAZODIH aparecía en blanco *y* negro, llameando y refulgiendo. IZODAHZOD en azul *y* naranja, rodeado como de una niebla de fuego. ZODIZODAH en naranja, con nebulosas alas doradas como de grasa, y redes de oro alrededor suyo.

Tras haber seleccionado uno de los dos métodos anteriores, que el Ad;eptus Minor Zelator haga los Rituales Menores de Proscripción con la Espada. Que invoque, con el arma menor, al Elemento requerido.

Sea, por ejemplo, el Cuadrado de OMDI, un cuadrado de agua y tierra en el Angulo Menor de Tierra del Gran Cuadrángulo Meridional o Tablilla de Fuego. Tomamos la vara de Fuego. Invocamos en los cuatro cuadrantes usando el Pentagrama Equilibrador de los Activos y el Pentagrama de Fuego, usan-do sólo-los Nombres de las Tablillas: "EDEL-PERNAA, (El Gran Rey del Sur). VOLEXDO y SIODA (los dos Nombres de Dios de la Cruz del Calvario Sephirótica). Yo pido en el Nombre Divino OIP TEAA PEDOCE y BITOM que el Angel que gobierna el cuadrado de Agua y Tierra de OMDI obedez-

* Recuérdese que ZOD es Z. La H detrás de una vocal la hace larga. *(N. del T.)*

ca a mi llamada y se someta a mí cuando yo pronuncie el Santo nombre OOMDI (pronunciado Oh-Oh-Meh-Deh-ih)."

Una vez repetida esta invocación en los Cuatro Cuadran-tes, nos ponemos mirando hacia el Este, si deseamos ir al plano, o hacia el Sur si deseamos invocar a los espíritus para que vengan a nosotros. Miramos a la Tablilla que hemos pintado hasta que podamos llevarla en la mente, luego cerramos los ojos y vibramos los nombres OMDI y OOMDI hasta que sentimos que todo nuestro cuerpo tiembla y que casi se tiene la sensación de estar ardiendo.

(Lo que sigue es simplemente mi propia experiencia personal y es totalmente discutible. —S.A.).

Pasé entonces a través de las Tablillas e intenté ver algún tipo de paisaje. Mi experiencia de este plano particular fue la de una tierra roja opaca que se desmenuzaba. Primero me encontré a mí mismo en una Cueva. Se me dijo que, como un símbolo, este cuadrado de OMDI representaba las raíces de un lirio tigrado; el cuadrado MDIO, a su derecha, representaba la vida que operaba en ella; el cuadrado IOMD, a la izquierda, representaba la savia que fluía por el tallo y las hojas; mientras que el cuadrado DIOM, a la izquierda de éste, a la flor naranja con las manchas negras acertadamente representando al Aire, al Fuego y a la Tierra, amarillo, rojo y negro.

A continuación, invoqué al Rey y a los Seis Señores para que me explicaran los atributos generales del Cuadrángulo. Después de pasar a través de varios planos de fuego, cada uno de más brillantez y blancura que el anterior, me pareció estacionarme en una alta torre situada en el centro del Cuadrángulo entre las dos `aes' del centro de la Gran Cruz, y los Seis Señores me dijeron que ellos representaban parcialmente a los planetas, pero que sus Nombres debían en realidad ser leídos en círculo, de un modo a ser explicado más tarde,... etc.

Nota final. De las lecciones que circulaban entre los Adepti, (S.A. se refiere aquí a ciertas afirmaciones hechas en la *Clavícula Tabalarum Enócbi,* la cual se omite aquí. -I.R.), he deducido que los Angeles de los Cuadrados Kerúbicos de los Angulos Menores tienen las siguientes propiedades:

Angulo de *Aire.* "Unión y destrucción". Fuerzas centrífugas y centrípetas. Expansivas y contractivas, etc.

Angulo de Agua. "Movimiento de uno a otro sitio". Movimiento, vibración, cambio de forma.

Angulo de Tierra. "Artesanías mecánicas". Creación o producción de resultados en el plano material.

Angulo de ***Fuego.*** "Secretos de la Humanidad". Control de la naturaleza humana, visión clara, ... etc.

Y que los Angeles Subsidiarios de estos Angulos es decir los Angeles de los dieciséis cuadrados subsidiarios de debajo de la Cruz Sephirótica, rigen respectivamente:

Angulo *de Aire.* "Elixires". Purificación de las ilusiones, enfermedades, pecados, etc., por sublimación.

Angulo de Agua. "Metales". El método correcto de polarizar el Alma para atraer la LVX.

Angulo de Tierra. "Piedras" la fijación del Yo superior en el cuerpo purificado.

Angulo *de* ***Fuego.*** "Transmutaciones". La consagración del cuerpo y la transmutación conseguida mediante la consagración.

(Debe hacerse notar que los Angulos Menores semejantes de cada Cuadrángulo tienen idénticas propiedades y cualidades, diferenciándose sólo en el Elemento primario de la Tablilla a la que pertenecen. Es decir, el Angulo Menor de Aire del Cuadrángulo de Aire será de naturaleza muy parecida a la del Angulo Menor de Aire de la Tablilla de Agua, o de Tierra o de Fuego; y que la única diferencia entre ellos estriba en la naturaleza de su Cuadrángulo particular. Por ejemplo, se dice que el Angula Menor de Aire tiene que ver con "medicina" o curación. Entonces, el uso del Angulo Menor de Aire de la Tablilla de Fuego se destinará a objetivos y propósitos bien diferentes de los de, digamos, el de la Tablilla de Tierra. Y lo mismo respecto a los demás Angulos de los Elementos primarios. —I.R.).

TERCERA PARTE

EL CONCURSO
DE
LAS FUERZAS

LAS CUARENTA Y OCHO LLAVES
O LLAMADAS ANGELICAS

Las Llaves o Llamadas, que a continuación se dan, deben siempre ser usadas con el máximo de solemnidad y cuidado, especialmente si se pronuncian en lenguaje Angélico. El que las profane usándolas con mente impura o sin el debido cono-cimiento de su atribución y aplicación, se expone a causarse a sí mismo un grave daño tanto espiritual como físico.

Las primeras Diecinueve Llaves o Llamadas, de las cuales sólo se expresan 18, corresponden a la Tablilla de la Unión y a las otras Cuatro Tablillas Terrestres Enokianas, usándose en conjunción con ellas.

La primera Llave no tiene número y, puesto que pertenece a la Divinidad, no puede ser expresada. Así, lleva para nos-otros el número O, aunque en los Ordenes Angélicos es llama-da la Primera. Por consiguiente, es su Segunda Llave la que para nosotros es la Primera.

Ala Tablilla de la Unión se atribuyen Seis Llamadas, de las cuales la Primera es la suprema y está por encima de las otras cinco. Las Doce Llamadas restantes, junto con Cuatro de las que corresponden a la Tablilla de la Unión, son asignadas a las Cuatro Tablillas de los Elementos.

La Primera Llave gobierna a la Tablilla de la Unión como un todo. Debe usarse en primer lugar en todas las invocaciones de los Angeles de las otras Cuatro.

La Segunda Llave debe usarse como invocación de los Angeles de las Letras E.H.N.B., que representan el gobierno es-

pecial del Espíritu en la Tablilla de la Unión. Debe también, en segundo lugar, preceder a todas las invocaciones de los Angeles de esa Tablilla. Y al igual que la Primera, no debe tampoco usarse en las invocaciones de los Angeles de las otras Cuatro Tablillas.

(Los Números, tal como 456 y 6739, etc., que aparecen en algunas de las Llamadas, contienen misterios que, no deben aquí explicarse.)

Las siguientes Cuatro Llaves o Llamadas se usan tanto en la invocaciones de losAngeles de la Tablilla de la Unión, como en las de los Angeles de las Cuatro Tablillas Terrestres. Es decir:

La Tercera Llave se usa para la invocación de los Angeles de las letras de la línea EXARP, para las de los de la Tablilla de Aire como un todo y para las del Angulo Menor de esta Tablilla que corresponde al propio Elemento, a saber, Aire de Aire.

La Cuarta Llave se usa para la Invocación de los Angeles de las letras de la línea HCOMA, para las de los de la Tablilla de Agua como un todo y para los del Angulo Menor, Agua de Agua, de la misma.

La Quinta Llave se usa para la Invocación de los Angeles de las letras de la línea NANTA, para la de los de la Tablilla de Tierra como un todo y para los del Angulo Menor, Tierra de Tierra, de la misma.

La Sexta Llave: se usa para la Invocación de los Angeles de las letras de la línea BITOM, para los de la Tablilla de Fuego como un todo, y para los del Angulo Menor, Fuego de Fuego, de la misma.

Con lo cual se termina con las Llaves de la Tablilla de la Unión. Las otras Doce Llaves se refieren a los Angulos Menores restantes de las Cuatro Tablillas Terrestres, como se muestra a continuación en la siguiente Tabla.

N° de la LLAVE	PRIMERAS PALABRAS	GOBIERNO
1ª	Yo reino sobre vosotros, dice el Dios de la Justicia.	Tablilla de Unión como un todo
2ª	Puedan las Alas de los Vientos entender vuestras Voces de Ad miración.	.E.H.N.B.
3a	Mirad, dice vuestro Dios, Yo soy un Círculo en cuyas manos hay Doce Reinos.	EXARP y Tablilla de Aire. IDOIGO yAire de Aire
4¹	He puesto mis pies en el Sur y he mirado alrededor de mí, diciendo:	HCOMA y Tablilla de Agua. NELAPR y Agua de Agua.
5ª	Los Sonidos Poderosos han entra- do en el Tercer Angulo.	NANTA y Tablilla de Tierra. CABALPT y Tierra de Tierra.
6ª	Los Espíritus del Cuarto Angulo son Nueve, poderosos en el Firmamento de las Aguas.	BITOM y Tablilla de Fuego RZIONR y Fuego de Fuego
7ª	El Este es una Casa de Vírgenes cantando alabanzas entre las llamas de la Primera Gloria.	.Agua de Aire. LILACZA.
8ª	El mediodía, el Primero, es como el Tercer Cielo hecho de Pilares Jacintinos.	Tierra de Aire. AIAOAI.
9ª	Una poderosa 'Guardia de Fuego con Espadas llameantes de dos filos.	Fuego de Aire. AOUVRRZ.
l0ª	Los Truenos del Juicio y de la Ira están numerados, y están al- bergados en el Norte en la sémejanza de un Roble	Aire de Agua. OBLGOTCA.
11a	.Los Poderosos Sitiales gimieron en lo alto y hubo cinco truenos que se precipitaron hacia el Este	Tierra de Agua. MALADI.
12ª	Oh vosotras que reináis en el Sur y sois 28, las Linternas del Dolor.	Fuego de Agua. IAAASD
13ª	Oh vosotras Espadas del Sur que tenéis 42 'ojos para suscitar la Ira del Pecado.	Aire de Tierra. ANGPOI.
14ª	Oh vosotros los Hijos de la Fu- ria, los Hijos del Justo, que os	Agua de Tierra. ANAEEM.

	sentáis en 24 asientos.	
15ª	Oh Tú, el Gobernador de la Primera llama, bajo cuyas alas hay6739 que tejen.	Fuego de Tierra. OSPMNIR.
16°	Oh Tú, Segunda Llama, la Casa de la Justicia, que tienes tus Principios en la Gloria.	Aire de Fuego. NOALMR
17ª	Oh Tú, Tercera Llama, cuyas alas son espinas para suscitar el enojo:	Agua de Fuego. VADALI.
18ª	Oh Tú, poderosa Luz, y llama ardiente del bienestar.	Tierra de Fuego. UVOLBXDO.

En resumen, a la Tablilla de AIRE se atribuyen las LLAVES 3ª, 7ª, 8ª y 9ª A la Tablilla de AGUA, la 4a, 10ª, llª y 12ª. A la Tablilla de TIERRA, la 5ª, 13ª, 14ª y 15ª. Y ala Tablilla de FUEGO, la 6ª, 16ª, 17ª y 18ª.

Así que, para invocar, por ejemplo, a los Angeles de la línea NANTA de la Tablilla de Unión, se leen primero las Llaves Primera y Segunda, y a continuación la Quinta, empleando luego los Nombres necesarios.

Y para invocar a los Angeles del Angulo Menor IDOIGO, Angulo de Aire de la Tablilla de Aire, se lee sólo la Tercera Llave y luego se usan los Nombres necesarios.

Pero para invocar a los Angeles del Angulo Menor VADALI, Angulo de Agua de la Tablilla de Fuego, se lee en primer lugar la sexta Llave, y luego la 17ª, tras lo cual se usan los Nombres necesarios. Mientras que para el Angulo de FUEGO DE FUEGO de esta Tablilla será suficiente usar la sexta Llave, y lo mismo para el Rey y los Señores Angélicos de la Tablilla.

Las mismas reglas para los Angeles de las demás Tablillas.

Téngase en cuenta que aunque estas LLAMADAS se usan para ayudar en la investigación Clarividente de las Tablillas y en el trabajo mágico con las mismas, de hecho pertenecen a un plano muy superior al de operación de las Tablillas en el Mundo Assiático. Por consiguiente son empleadas para atraer y hacer actuar en dicho mundo a la Luz Superior y a las Fuer-zas Omnipotentes. No deben, por tanto, ser profanadas ni usadas a la ligera con una mente impura o frívola, como ya se ha dicho.

Asímismo, estas LLAMADAS pueden ser empleadas en la invocación de los Jefes de los Elementales según los títulos del Libro T asociado a ellas. Y en este caso se deberán usar

los nombres de los Arcángeles Michael, Raphael, etc., y de sus inferiores. Debe entenderse que estos nombres Hebreos son más *generales,* como representando Oficios ;los de las Tablillas Angélicas son más *específicos, como* representado *Naturalezas,*

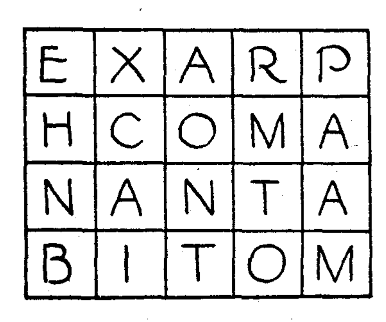
Las Llamadas o Llaves de los Treinta Eteres son una de forma, cambiando sólo el nombre particular del Eter que se emplea, a saber, ARN, ZAA, etc.

PRIMERA LLAVE

'Yo reino sobre vosotros 2Dice el Dios de la Justicia 3En poder **exaltado** sobre *01 Sonf*
Vorsag *Goho lad Balt* *Lonsh*
1E1 Firmamento de la Ira: 2En cuyas manos 3E1 Sol es como una espada
1Calz ***Vonpho*** 2*Sobra Z-Ol* 3*Ror 1 Ta Nazps*
1 Y la Luna 2Como un fuego acometedor 3E1 que mide
Od *Graa* 2*Ta Malprg* 3*Ds Hol-Q*
'Vuestras prendas en medio de mis vestiduras 2Y os empaquetó
1Qaa *Nothoa Zimz* 2*Od Commah*
'Como las palmas de mis manos: 2Cuyo asiento 3Yo adorné con el fuego
'Ta Nobloh Zien 2*Soba Thil* 3*Cnonp Prge*
'De la reunión: 2El que emrelleci6 3uestras prendas 3 con admiración:
' *Aldi* L*Ds Vrbs* *Oboleh G Rsam*
1A Quienes Yo hice una Ley 2Pa agol ernar a los Santos: 3El q_ue os entregó *Casaren*
Ohorela *Taba Pir* *Ds Zonrensg*
'Un;a vara 2Con el Arca del Cor} 2ocimiento 3Además Vosotros elevás3teis Vuestras *Cab*
Erm Iadnah *lah Farzm*
'Voces y.jurásteis 20bediencia y fe 3A Aquel Que vive y
'Znrza 2*Adna Gono* 3*ladpil* 4*Ds Hom Od*
'Triunfa: 2Cuyo rincipio no es 3ni su fin puede ser: 4E1 ue
1***T o h S o b a Ipam*** 3*Lu* ***lpamis*** *Ds*
'Brilla como una llama en el centro de vuestro palacio 2Y reina
'Loholo* Vep Zomd Poamal 2***Od Bogpa***
'Entre vosotros como el equilibrio 2De la rectitud y de la verdad 3Movéos
'Aai Ta Piap 2*Piamol Od Vaoan* 3*Zacare*
'Entonces y mostráos: 2Abrid los misterios de vuestra
' 2*(e) Ca Od Zamran*
Odo Ciclo
'Creación, 2Sed amistosos conmigo 3Porque Yo soy 4El sirviente del mismo 'Qaa2Zo *e*
3*Lap Zirdo* 4*Noco*
'Dios vuestro, El verdedero adorador de 3E1 Al fsimo
1*Mad* 2*Hoath* 3*laida*
TABLILLA DE LA UNION

*(O *Sobolo;* no estoy seguro)

TABLILLA DE LA UNION



E	X	A	R	P
H	C	O	M	A
N	A	N	T	A
B	I	T	O	M

THE FIRST KEY

I Reign over you ²Saith the 21n of Justice ³151 power exalted aboye
¡The Firmament of Wr th: In Whose hands The Sun is
as a sword
¹And the Moon As a thorough-thrusthing fire: ³Who measureth
'Your garments in the midst of my v stures ²And trussed you togéther
'As the palms of my haands: Whose seat3 I **garnished with the Eire**
Of gathering: ***Who beautified*** Your **garments** with **admiration:**
'To whom I m de a law ²To govern the Holy Ones: Who delivered you
lA rod ith th Ark of Knowledge. ³Moreover Y lifted up Your
'Voices and swarP 'Obedience and faith ³To Him 'That liveth and
¹Triumpeth: 'Whose beginning is not ³Nor end cannot be· ⁴Which
¹Shineth as a flame in the midst of your palace ²And re ~gnneth
Amongst you as the balance ²0f righteousn ss and truth 'Move
¡Therefore and lhow yourselves: 3For the mysteries of your
Creation. Be friendly unto me For I am "The serve t of the same
¹Your God ²The true worshipper of The Highest.

SEGUNDA LLAVE

¹Puedan las Alas de los **Vientos** ²Entender **vuestras voces** de **admiración**
Adgt Vpaah Zong ***Om Faaip Sald***
¹0h Vosotras las Segundas del Primero ²A quienes las ardientes llamas³Han
forjado
¹Vi-I- V L *²**Sobam** Ial-Prg* ***³I-Za.Zad***
¹En la profundidad de mis mandíbulas: ²A quienes ³He preparado corno copas
para una
¹Pi-Adph *ᶻCasarma* ***³Abramg** Ta **Tallso***
Boda ²⁰ como flores en toda su belleza ³Para la Cám a del
'Paracledl ²Q *Ta Lorslq* 3Que *'Oo;e*
usto Más fuertes s2 n. vuestros piesQue la 3piedra desnuda 4 Y
Baltoh ***Givi Chis** Lusd* *Orri* *0d*
¹MI.s poderosas ²Son vuestras voces que los Múltiples Vientos ³Porque vosotras
1 *Micalp* 2 *ᶻChis Bis Oiongon* *³Lap*
haiéis llegado a ser un edificio tal como no exite otro salvo en la mente del
Noan *²Trgqf Cors Ta* *³Ge O* Q *Manim*
¹Todo-Poderoso ²Levantáos 'Dice el Primero 4Movéd, ⁵⁵ Entonces 6a
¹Ia-Idon *²Torzu* *³Gohe L* *'Zacar* *⁵(e) Ca* *⁶C*
1 Vuestros stros sirvientes. 2 ²Mostráos ³con3poder y hacédme ⁴Un gran vidente
1 ***Noqod*** ***Zamran*** ***Micalzo Od** Oz tzm* *Vrelp*
Poruge Yo soy de Aquel Que vive por siempre,
¹Lap Zir *lo-lad.*
Rige las Letras E.H.N.B. de la Tablilla de la Unión.

THE SECOND KEY

Can the Winds of the Winds ²Understand your voiys of Wonder
O You the Second of the First ²Whom the burning flames Have framed

[1]Within the depth of my jaws: [2]Whom [3]1 have prepared as cups for a
[1]Wedding [2]Or as the flowers in their bea ty [3]For the Chamber of the
[1]Righteous 2Stronger are your feet Than the barren stone [4]And
[1]Mightier [2]Are **your voices than** the **Manifold** Winds. [3]For ye are
Beconne [2][2]Abuildi3ng such as 4Move, not sa5e in the mind 2f the
1 All-Powerfull 'Irise Saith the First.
Move, Therefjore,
Unto
[1]Thy servants, [2]Show yourselves [3]1n power and malee me A strong seer
[1]Of things, for I am of Him [2]Taht liveth forever.

TERCERA LLAVE

' Ilvjjiradt [2]Dice vuestro Dios. [3]Yo soy uy Círculo [4]En Cuyas Manos hay Doce
Micma ***Goho*** *Mad* ***Zir*** *Comselha* ***Ziem*** **Biah** Os

'Reinos, [2]Seis son los Asientos del Viviente Aliento, [3]E1 sesto son como
1Londoh [2]*Norz* **Chis** *Othil* Gi **ipah** ***Vnd-L*** **Chis Ta**
' Afjladas Hoces [20]los Cuernos de la Muerte, En donde las criat3 as de la Tierra
Pu-Im *Q* ***Mospleh*** *T* **Qui-I-N** ***Toltorg***
Sor y no son[2]Salvo las Mías propias Manos[3]Que también duermen[4]Y s 4 evantarán
'Chis 1 *Chis-Ge* *In Ozien* *Ds T Brgdo* *Od Torzul*
[1]Alo primero yo os hice [2]Ad 2inistradores y os puse [3]en asientos Doce de
114 *E 01* *Balzarg Od* Aala *Thiln* Os
'Gobierno, [2]Dando a [3]Cada uno de vosotros [4]Poder sucesivamente Sobre
[1]*Netaab* [2]Dluga Vonsarg

'Gobierno, 2Dan~}o a [3]Cada uno de vosotros [4]Pode sucesivamente [5]Sobre
'*Netaab* *L-Dlu a Vonsarg* *Lonsa* *Cap-Mi Ali* *Vors*
'Cuatro Cinco y Seis, Las Verdaderas Edades del Tiempo: [3]Con la intención de que desde
[1]*CLA* [2]*Homil* Cocasb [3]*Fafen*
, Lajf Vasijas Superiores 2 [2Y] [3]Las esquinas de [4]Vuestrgs gobiernos
Izizop *Od* *Miinoag* *De* Gnetaab
'Pudiérais trabajar Mi poder: [2]Derraxnando[3]Los Fue os de la Vida y del Aumento
' Vaum *2Na-Na-E-El* Fue3gos [4]*Malpirg*
'Continuamente sobre la Tierra, [2]Así os convertís en [3]Lós Faldones de
'*Piad Caosg* *Noan* [3]*Vnalah*
'la Justicia y la Verdad. [2]En el Nombre del Mismo [3]Dios vuestro [4]Levantá (os) [5]Yo digo,
'*Balt Od Vaoan* [2]*Do-O-I-A* [3]*Mad* [4]*Goholor* [5]*Gohus*
1A vosotros mismos, [2]Contemplad "Sus Misericordias [3]Florecer [4]Y (cómo) Su Nombre se vuelve
m [2]*Micma* [2]*lehusoz* [3]*Ca-cacom* [4]*0d Do-0.A-In No«*
'Amira
'Poderoso [2]Entre nosotros, 3En Quien decimos: [4]ovéos, [5]Descended y
'*Mica-Otz* [2]A-Ai-Om [3]Casarmg *Gohia* *Zacar* [5]*Vnigla Od*
[1]Aplicaós a nosotros, [2]Como a Participantes de [3]La Sabiduría Secreta de [4]Vuestra Creación
[1]*Im-Va Mar Pugo* [2]*Plapli* [3]*Ananael* [4]*Qa-A-An,*
EXARP, AIRE

THE THIRD KEY

1 Behold ²Saith y o y God, ³I am a Circle ⁴0n Whose Hand₃s stand Twelve Kingdoms. ᶻSix are the Seats of Living Breath, The rest are as ⁱSharp Sickles ²Or the Horns of Death, ³Wherein the creatures of Earth
⁴Are and are not ²Except Mine own Hands ³Which also sleep
⁴And Shall rise. ¹In the first I made you²Stggwards and placed
³You in seats Twelve of 'Government, 2Givin unto,sEvery one of you
⁴Power successively ⁵Over Tour Five and Six, The True Ages of Time:
³To the intent that from 'The Highest Vessels ²And ³The corners of
"Your governments 'Ye might worx My power: ²Pouring down
³The Fires of Life and Increase 'Continually upon the Earth.
²Thus ye are become 3 4 ³The Skirt₅s of Justici and Truth.
₂In the Name of the Same₃ Your God₀ Lift up, I say, Yourselves.
Behold His mer ies Flourish And His Name is become Mighty
²Amongst us, "In Whom we say: ⁴Move, ⁵Descend and ¹Apply yourselves
unto us, 2As unto the Partakers of ³The Secret wisdom of
¹Your Creation,

CUARTA LLAVE

'He puesto ² Mis ies en ³E1 Sur ⁴ʸ he mirado alrededor de mí ⁵D' iendo:
¹Othíl ***Lusdi*** *³**Babage*** *⁴Od **Dorpha*** ***Gohol***
i ¿No están 'Los Truenos del Crecimiento ³Numerados ⁴Treinta y tres
'G-Ghis-Ge *²**Avavago*** *³**Cormp*** *⁴P-D*
'Los ₁ **que reinan** ²En el₂ Segundo **Angulo?** ³Bajo los cuales ⁴he puesto
Ds Sonf *Vi-Vi Iv* *Casarnu* *⁴Oali*
'Nueve Seis Tres Nueve ²A quien Nadie ³Ha numerado todavía salvo Uno:
'MAPM *²Sobam Ag* *³**Cormpo** Crp L*
'En los que ²Los Segundos Principios de las cosas ³son y crecen fuertes
¹ Que *₂ ²Cro-0d₃ i* *³**Chis Od** Vgeg*
Que también sucesivamente Son los Números del Tiempo ⁴Y sus poderes
₁ *'Ds TCapimali* *₂ ²his* ₄ *³Capimaon* ₅ *⁴0d Lonshin*
S ₁ como los primero 456, L ₃antáos, Hijos del Placer Y visitad la Tierra:
Chis Ta L-O *CLA* ³Torzu
⁴Nor-Quasahi *Od F Caosga*
'Porque yo soy el Señor ²Vuestro Dios ³ El que es ⁴Y vive por siempre
¹Bagle Zire *²Mad* *Ds 1* *⁴0d Apila,*
'En el Nombre del Creador ²Mové (os) y ³mostráos
*ⁱ**Do-O-AdpQaad*** *²**Zacar Od*** *³**Zamran***
' C 1 o agradables portavoces ²Parr que podáis alabarle a El ³Bntre
Obeli oong *Rest-El* *Aaf*
'Los Hijos de los Hombres
'Nor-Molap,
HCOMA, Agua.

THE FOURTH KEY

1I have set [2]My t set in [3]The South [4]And have looced about me
[S]Saying: 'Are not `The Thunders of Incre se [3]Numbered Thirty-Three
[1]Which reign [2]In the SecRn_d Angle? Uncjer Whom [4í] have placed
[inri'] Six Three Ni»e `Whom None Hath yeS numbered but One:
in Whom The Sec nd Beginning of things Are and wax strong,
[1]Which also successively [g]Are the 3Numbers of Time, [4]And their powers
[l]Are as the first [2]456, [3]Arise [4]Ye Sons of Pleasure [5]And visit the
Earth: [1]For I am the Lord [2]Your God [3]Which is [4]And liveth for ever.
[1]In the Name of the Creator, [2]Move and [3]Show yyourselves
[1]As pleasant delivers [2]That you may praise Him [3]Amongst
[1]The Sons of Men.

QUINTA LLAVE

[1]Lo Poderosos Sonidos [2]Han entrado [3]En el Tercer Angula
4y
Sapah [2]Zimii *[3]D U-I-V* *[4]0d*
[1]Se han hecho [2]Como Olivos [3]En el Olivar [4]Mirando col regocijo
[1]Noas *[2]Ta Qan* *Adroch* *Dorphal*
lA la Tierra [2y] Morando en [4]La Brillantez de I s Cielos
Caosg *[2]0d* *[3]Faonts* *~Piripsol*
[1]Como continuos confortadores. [2A] quienes [3]Yo até [4]Pilares de Alegría
1 *[1]Ta* ***BBlior*** *3* ***[2]Casarn*** ***[3]A-M-Izpp*** ***[4]Nazarth***
19 Y les el Vasijas Para regar la Tierra Con todas su criaturas
[l]AF *Od Dlugar* *[3]Zizop* *[4]Zlida Caosgi* *Tol Torgi*
1Y [2]Ellos somos [3]Hermanos [4]Del Primero4 *[5']Y las Segundas**
[1]0d *Z Chis* *E Siasch* *L* *[S]Ta-Vi-U*
[1]Y el Principio de sus propios [2]Asientgs [3]Los cuales están adornados con
Od Iaod *Thild* *Ds*
[1] Lámparas perpetuas [2]6, 9, 6, 3, 6 [3]Cuyos Números
[1]Hubar *[2]PEOAL* *[3g]oba Cormfa*
[i]Son como el Primero, [2]Sus Fines, [3]Y e Contento [4]Del "lempo.
[1-]Chis Ta La 2 n ¸
Od Q- *Cocasb*
[1]Por consiguiente venid [2y] obedeced a vuestra creación.3 [3]Visitadnos [4]En paz
[1](E) Ca Nüs *[2]Od Darbs Qaas* *F* *[4]Etharzi*
[1]Y onfortaci6n. *[2]Consideradños* [3]Despositarios de [4]Vuestros Misterios [5] ¿Por qué
~Od Bliora *[2]Ia lal* *[3]Ed,Nas* *[4]Cicles .* *5Baglé*
[1] ¡Nuestro Señor y Maestro es el Todo Uno!
[1]Ge-Iad I L
NANTA, Tierra.

* No queda claro a quién se refiere en género y número. Véase la segunda llave. *(N.* ***del*** *T.)*

THE FIFTH KEY

1The Mighty Sounds 2Have entered 3Into the Third Angle 4And
'Are become 2As Olives 3In the Olive Mount 4Looking with **gladness**
Upon the Earth 2And 2 3Dwelling in 3 'The brightness of the Heavens
'As continuas conforters. Unto whom I fastened 4Pillars of Gaadness
' 19 2And2gave them 3Vesse3ls 4To water the Earth SWith?11 her creatures
And They are the Brothers p e
the F' st And the Second
And the beginning of their own 2 2Seats Which ase garnished with
' 1Continual Burning Lampo 6, 9,.1,3, 6 Whose 4umbers
Are as the First, The Ends, And the Content 0f Time
'Therefore como e 2And obey your creation SVisit us 4In peace 'And confort, "Conclude us YReceivers of 4Your Mysteries, 5For Why? 'Our Lord and Master is the All Onel

SEXTA LLAVE

1Los Espíritus de 2E1 Cuarto Angulo 3Son Nueve, 4Poderosos en el Firmamento
'Gah *2S Diu* *3Chis Em* *4Micalzo Pil-*
1De las Aguas: 2A Quienes el Primero ha plantado 3Un Tormento para los Malos
'Zin ***2Sobam el Harg*** ***3Mir Babalon***
'Y 1 2Una Guirnalda,para el Justo 3Dándoles D rdos de Fuego
Od *Oblor* ***Samvelg*** ***Dlugar Malprg***
1 (a) 21a tierr 3y 47,1, 9, 9 ST**rabajadores** Continuos
Cuyos cursos visitan Con confortación (S) la Tierra, 9"Y están en el gobierno
Sobol Zar F *2Bliard* *Caosgi* *0d Chita Netaab*
1 Y la duración como 2Los Segundos 3Y Te ceros, 4Por consiguiente
Od Miam Ta *2 Viv* *Od D* *4Darsar*
'Escuchad mi voz, 2He habldo de vosotros 3Y os muevo
1 Solpeth Bi-En *B-Ri-Ta* *30d Zacam*
1En poder y presencia: 2()vosotros) Cuyas 3Obras 4Serán un Canto de Honor
'G-Micalza ***6Sobol*** *3Ath* ***Trian Lu-la He'***
1 Y la **alabanza** de vuestro Dios. 2En vuestra creación,
Od Ecrin Mad *Qaa-On*
BITOM, Fuego.

THE SIXTH KEY

The Spirits of 2The Fourth Angle 3Are *Nine,* 3 Mighty in the Firmament Of Waters:
2Whom the First hath planted Á Torment to the Wicked
1And 2A2 arland to the Rj hteous: 4 3Giving unto them Fiery Darts
1To Vanne The E rth, And 3 7, 6, 9, 9 4 5Continual Workmen
1Whóse courses visir Wiih comfort Th 3Earth, And are in overnment
And continuance as The Second And the Third. 'Wherefore,
'Hearken unto my voice, 2I have t ked of you 3And I move you
1In power and presence: 2Whose JWorks 4Shall be a Song of Honour
And the praise of your God, 2In your creation

SEPTIMA LLAVE

[1]E1 Este [2]Es una Cesa de Vírgenes [3]Cantando3**alabanzas** [4]Entre lo llamas
[1]Raas 1 *Salman Paradiz* *0e-Crimi* *[44] ao Ial-*
1De la Primera Gloria, [2]En donde [3]E1 Señor ha abierto Su boca Y ellas
[1]Pir-Gah * [2]Qri-In 4 *Enay* Butmon *40d* 1
[1]se han convertido en [2] 28 Viv s Moradas En las que La Fuerza del Hombre
[1]Noas *[2]N1* *Paradial* [4]*Casarmg* *[5]Vgear*
Sei regocija [2]Y [3]Ellalson vestidas con 3[4] Ornamentos de (una), brillantez
1 *Chirlan* *Od* [3]Zonac *Lucift~ ns*
[1]Taj que hace [2]Maravills en todas las Criaturas, [3]Cuyos Reinos [4]Y
Cors Ta Vaul Zirn *Tol Hami* ***[3]Sobol Ondoh*** ***[4]Od***
[i]Duración [2]Son como [3]La T rcera [4]Y la Cuarta, [5]Fuertes Torres [6]Y
[1]Miam *[2]Chis T a D* [4]*0d Es* ***[5]V-Ma-Dea*** *[6]0d*
[1]Lugares de Confortación, [2]E1 Atento de la Misericordia [3]Y de la Duración
Pi-Bliar *Othil Rit* *Od Miam*
[1] !Oh vosotras Sirvientes de la Misericordia [2]Movéos,[3]Apareced,[4]Cantd alabanzas
Al Creador!
[1]GNogolRit *[2]Zacar,* [3]Zam *an* [4]Oe-Crimi [5]Qaada,
[1] ¡Y sed poderosas [2]Entre nosotros! '¡Porque a [4]Esta Rememoración
[1]*Od O-Micaólz* [2]Aaiom *[3]Bagle* [4]*Papnor*
le fs dada poder, [2]y nuestra fuerza [3]crece vigorosa3 [4]En Nuestro Confgrtador!
IDlugam *Lonshi* *Od Vmplif* *V-Ge-Gi* *Bigliad.*
Agua de AIRE,

(*Nota: IALPRG "Llamas Ardientes" en la Segunda Llamada. —I,R,) THE

SEVENTH KEY

1 he East [2]Is a House of Viigins [3]Singing praises [4]Amon1st the Flames Of First Glorl, 2Wherein The Lord hath opened His mouth And they are [1]Become
Z28 [3]Liying Dwellings [4]In whom [5]The Strenght of Man
[1]Rejoiceth 2An 2 [3]They are apparelled with [4]Ornaments of brightness 4
[1]Such as work Wond rs on all Creatures [3]Who e Kingdoms And
'Continuance [2]Are as ~The Third [4]And Fourth, Strgng Towers [6]And Places of Comfort, 2The Seat Of Meecy 5And Continuance. [1]0 ye Servants of Merey [2]Move, Appe r, Sing praires 4 Unto the Creador!
And be mighty A ongst us! 3For to This Remenbrance

[1]Is given power, And our strength [3]Waxeth strong [4]In Our Comforter!

OCTAVA LLAVE

[1]E1 Medio-Día, [2]El Primero, 3Es como el Tercer Cielo [4]Hech de Jacintinos
[1]Bazm *2Elo* *[al] Ta piripson* *~Oln Nazavabh*
[1]Pilarel [2]26 [3]En los3que los Ancianos Ose hace2 fuertes [5]los cuales yo 5he
OX Casarmg *Vran* *Chis Vgeg* *Ds*

Preparado ²Para Mi p₂ropia Rectitud ³Dice el Señor, ⁴Cuyl larga
' *Ábrame* ***Baltoha*** ***Goho lad*** ***Soba***
¹Duración²servirá como de hebillas³Para atar el Dragón de la **maldad**⁴y (será) como
¹M i m m *²Tran Ta Lokis* ***³Abai-V vin*** *⁴0d*
›la₁ Cosecha de una Viuda ² ¿₂Cuántos ³hay (son ahí) "Que permanezcan en
Aziagiar Rior *rgil* *Chis Da* *⁴Ds Pa-Aox*
¹ La gloria `De la Tierra, Due son, ⁴ʸ *seo* verán ⁵1a Muerte hasta que
'***Busd*** ***²Caosgo*** ***Ds*** *Dhú* *Od Ip Uran* *Teloch Cacrg*
Esla Casa ²Caigg Y el Drrg6n se abata? ⁴ !Retlr£os!
¹ Oi *Salman* *Loncho* *Od Vovina C rbaf* *Niiso*
1 !Porque los Truenos ²Han hablado! ³ ¡Restu' ~áos! 'Porque la Corona del
¹BagldAvavago ***²Gohon*** *³Niio* ***⁴BagléMomao***
,Templo ²ʸ la Túnica ³de Aquel (El) ⁴Que Es ⁵Era ⁶Y será Coronado
¹Siaion *²0d Mabza* 3 w *4 0 I* *⁵As* *⁶Momar*
¹Es$án divididas ²² ¡Venid! ³AÁareced ante ⁴E Terror de ⁵LsTierra
ı Poilp *Niis* *Zsmran* *3* *Ciaofi* *Caosgo*
Y para nuestra Confortación ₂ Y la de los que están preparados
O d Bliors *Od* *³Corsi Ta Abramig*
Tierra de AIRE,

THE EIGHTH KEY

¹The Mid-Day, ²The First, ³Is as the Third Heaven ⁴Made of Hyacinthine ¹Pillars²26
³In whom the Elders⁴Are become strong, ⁵u;hich I have
Prepared ²Fo My own Righteousness₃ ³Saith the Lord; lose long'
I Continuance Shall be as Buckles to the Stooping Dra on And
›Unto the Harvest of a Widow. ²How many ³Are there whi h remain in
›The glory ²of the Earth, ³wlch are, ⁴And shall not see 'Death until
¹This House ²Fall, And he dragon sink? ⁴Come away!
1-Temple the Thunders ²Have poken! Come away ⁴For the Crown of the
›Temple ²And the Robe of Him ⁴That Is ⁵Was ⁶And Shall be Crowned
›Are Divided, ²Come! ³Appear unto ⁴ᵀhe Terror of ⁵The Earth
¹And unto our Comfort ²And ³0f such as are prepared,

NOVENA LLAVE

›U;Ia Poderosa ²Guard 2 ³De Fuego con Espᵢadas de dos Filos, 4llam,fando, ı

Micaolz *2* *Bransg'Ocho* 4 *Prgel Na* r

lalpor 1e tienen Redomas ₃Dg Ira Por dogs veces y media,
Ds ***Brin*** *Efafafe* *P* *Vonpho* *Olan' Od Obza*
›Cuas Alas son de 2Artemisia 3Y de la Médula De la Sal,
›Soba] Vpaah Chi *²Tatan* *³0d Tranan* *⁴Balie*
›Han establecido ᶻSus pies en el 3Oeste ⁴ʸ son medidos
'Alar ***²Lusda*** ***³Soboln*** *⁴0d Chis* ***Holq***
›Con sus Ministros *²9996,* ³Esto recogen ⁴El muslo de la Tierra
1C *Noqodi* *²CIAL* *Vnal Aldon* *⁴Mom Caosgo*

'Co|o el rico 2Hace sx tesoro. **3Maldito** 3s (Ay) 4Son **aggellos cuyas**
Ta ***La 011or*** *Grlay* ***Limlal*** *Amma* *Chis* ***Sobca***
1**Iniquidades** ellos son, 2En **sus** ojos son **(hay) piedras de** molino 3Más **grandes que la** Tierra, 1
*'**Madrid** Z Chis* ***2Ooanoan Chi' Aviny*** ***3 3Drilpi Caosgin***
Y de sus bocas salen mares de sangre, Sus cabezas están **cubiertas**
'Od Butmoni Parm Zumvi Cnila ***2Dazis*** ***3Ethamza***
, C 1 diamantes 2Ysobre sus manos 3son hay) 4Maryreas Mangas
Childao** Od Mirc **OzQl *3sChis* *Pidiai Colla].*
'Feliz aquel ante quien 1no fruncen el ceño, 3¿Por qué?
*1 Vkinina **Sobam*** *2Vcim* ***3lagle?***
'El Dios de la Rectitud 2seregocija en ellas. 3!Retiráos! Y no
'lad Baltoh *2Chirlan Par* 3Niiso *4Od Ip*
' Vuestras redomas 2Posque el tiempo es 3Tal cual revuiere confortación
Efafafe *Baglé A Cocasb 1* *Cors Ta Vnig Blior*
Fuego de AIRE,

THE NINTH KEY

1A Mighty 2Guard 3Eight Firelvith Two.edge~l Swords 4 Flaming,
Which have 2Viales EightOf WrathFor two times a d a 0f 1Whose Wings
are of 2Wormwood 3AAd of the MarrQw uOf Salt,
'Nave Settled 2Their feet in the West And are measured
With their Ministers 2 29996, 3These gathee up 4the noss of the Earth
As the rich man Doth his treasure. Cursed Are they whose
1Iniquities they are. 2In their eyes are millstones, 3Greater thhn the Earth,
And from their mouthsrun seas of blood. 2Ther heads 4 Are covered
' 1With diamonds And upon they handsAre Mulle sleeves.
Happy is he on whom 2 They frown nota 334or why?
1 1The God of Righteousnss Rejoiceth in th3em. Come away! And not
Your vials For the time is Such as requireth comfort.

DECIMA LLAVE

1Lo Truenos del Juicio y de la Ira 2están Numerados 3Y
1Coraxo *2Chis **Cormp*** ***30d***
, se tibergan 2En e Norte en la semejanza 3de un Roble 4Cuyas ramas
Blans *.Ducal Aziazor* *3Paelo* ***4Sobol Ilonon***
1 Sor 222 :Nidos ;De Lamertaci6n 5Y5Llanto, 6Guadados para la Tierra
Chis OP ***Virq pphan**O **4Raclir 6Maasi Bagle Caosgi,***
e arden noche 2Y dfa 3Y vomitan Las Cabezas de los Escorpiones
Ds lalpon Dosig *Od Basgim* *30d Oxex* 4Dazis *Siatris*
1Y ¡Azufre ardiente 2MMzclado con Veneno. 3Estos son 4Los Tfiuenos
Od Salbrox, ***Cinxir Faboaf*** ***Unal Chis*** ***Const***
Que 25678 3Veces 4(la 24a parte) de un momento rugen
1Ds *2DAOX* ***Cocasg*** *4Ot **Oanio** Yorb*

[1]Con cien poderosos terremotos [2]Y mil veces
Vohim Gizyax ***[2]Od híatb Cocasg***
artas oleadas [2]0ue no descansan [3] [3]Ni Conocen ningún "Repetitivo
T***Plosi Molvi*** ***[2]Ds Page*** *Ip* ***Larag*** *O n* ***Droln*** ***Matorb***
[1]Tiempo en eso. [2]Una r o ? [3]Produce un mil33ar En el instante e2 el que
Cocasb Emna *L Patralx* *Yolci Math* *Nomig*
El corazón del hombre hace sus pensamientos. [2] ¡Maldita! [3] ¡Maldita! ¡Maldita!
¡Maldita!
[1]Monons *Obra Gnay* ***Angelard*** ***[2]Ohse***
[3]Ohio Ohio [6]Ohio 1
¡Maldita! ¡Maldita! [2]Si, ¡Maldita! [3]3ea la Tierra, orque su iniquidal[5]Es, Era,
Ohio Ohio *No'b Ohio* ***Caosgon*** ***Bagle Madrid*** *1* *Zir*
lY erá grande. ¡Retiráos! [3]Pero no vosotros Poderosos sonidos.
Od Chiso Drilpa *[2]Niiso* *[3]Crip Ip Nidali*
Aire de AGUA

THE TENTH KEY

[1]The Thunders of ludgement and Wrath [2]Are Numbereil [3]And
Are h;bourld In the North in the likgness [3]0f an O~k `[+]Whose branches
Are 22 Nests [2] f Lamentatign And Weeping, Laid up for the Earth,
[1]Which burn night And day: And vomit out [4]The Heads of Scorpions
[1]And Live Sulphun, [2]Mingled with Posio2. [3]These be [4]he Thunders
[1]That [2]*5678* . Times (in ye 24th part) of a moment roas
[1]With an hundred m' hty **earthquakes**
[2]And a thou and times
As many surges Whiih rest not [3] [3]Neither ` Know any [5][4]Echoing
1 Time herein, One rock Bringet forth a thousani Even as
[1]The heart of man doth his thoughts, oe¡ oe Woe![6]Woe!
[1]Woe! Woe! [2]Yea Woe! [3]Be to the Earth [44]Fg4r her iniquity Is, Was,
[1]And shall be great. [2]Come away! ¡But not your mighty sounds.

UNDECIMA LLAVE

[1]E1 Poderoso Asiento [2]gimió en alto [3]y hubo [4]*Cinco* [5]Truenos
[1]Ox·ayal *[2]Holdo* *[3]Od Zirom* *[4]0* *[5]a r a z o*
[1]Q e se prec izaron [3]en el Este, [4Y] el Águila habló *[5]Ygritó con una fuerte,*
[1]Ds *`Zildar* *[3]Raasy* *[4]Od Vabzir Camliax* *'Od Bahal*
[1]Voz: 2 2;Retiráos! 33 se agruparon entre sí y
i' ***F***
[1]Se convirtieron en 'La Casa de la Muerte [3]De los cuales hay medida [4Y] es como
[2]Salman Teloch *'Casarman Holq* *[4]0d T I Ta*
[1]ellps (aquellos) cuyo Número *es* 31. [2] IRetiráos! [3]Porqueyo [3]s he preparado
[1]Z ***Soba*** *Cormf 1 Ga* *Niiso* ***Bagle*** *Abramg*
Uglugar,[2]Move'os, ensonces,[3]Y mostráos a vosotros mismos .[4] ¡Abrid los Misterios
Noncp *Zacar (E) Ca* *Od Zamran* *Odo Cicle*
[1]De vuestra creación! [2]Sed am' ables conmigo [3]Porque yo soy el sirviente del
[1]Qpa *Zorge* *[3]Lap* ***Zirdo Noco***

1Mismo Dios Vuestro, 2E1 verdadero adorador del Altísimo
1*Mad* 2*Hoath laida.*
Tierra de AGUA.

THE ELEVENTH KEY

1The Mighty Seat 2Groaned alo d 3And there were 4Five 5Thunders 1Which 2Flew
3lnto the East, And the Eagle spake, 5And cried with a loud. 1Voice:2Come away!
33And they gathered temselves t~gether and
'Became 2The House of Death of whom it s~ measured, And it is as
'They whose2 umber is 31. Come away! 3For I hive prepared for you
A place Move therefore And show yourselves. Open the Mysteries
0f your creation! 2Be friendly unto me 3For I am the servant of
1The same your God, 2The true worshipper of the Highest.

DUODECIMA LLAVE

' 'Oh vosotras que reináis en el Sur 2Y sois 328 4Las Lintternas del Dolor,
1*Nonci Ds* ***Sonf Babage*** 2***Od*** *Chis* 3*0B* 4***Hubardo Tibibp***
lA retad vuestros cintos 2 visitadnos: 3Traed vuestro Séquito 43663
pl Allar Atraah *2yOd Ef* 3*Drix Fafen* 4*MIAM*
'Para que el Señor sea magnificado, 2(Aluel) Cuyo Nombre entre vosotras 3Es la Ira.
1 Ar Enaj Ov/ *3 Sobol Ooain4* *I Vonph*
¡Moveos, Yo os digo, Y mostr~o. Abrid los Misterios de vuestra
1*Zacar* *2Gohus* *'0d Zamram* 4*0do Cicle*
Criación. 2Sed amigables cory¡migo! 3Porque yo soy el sirviente Del mismo
1 *Qaa Zorge* *Lap Zirdo Noca*
1Di s **vuestro,** 2E1 **Verdadero Adorador** del Altísimo,
1*Mad* 2*Hoath Iaida.*
Fuego de Agua.

THE TWELFTH KEY

' 0 You that reign in the South 2And are 328 4The Lanterns of Sorrow,
'Bind up your girdles 2And visir us! 3Bring down your Train 43663.
'That the Lord may be magnified, 2Whose Name amongst You 3Is Wrath.
1Move, 2I s2.y, 3And show yoursejves. 4Open the Mysteties of your
Creation, Be fri ndly unto me! 3For I am the servant Of the same
'Your God, he true worshipper *of* the Highest.

DECIMOTERCERA LLAVE

1 !Oh vosotras Espadas 2del Sur 3Que tenéis *442* 5O os para suscitar la Ira
1*Napeai* 2*Babage* 3*Ds Brin* 4*VX* *'Ooaona Lrii g Vonph*
1Del Pecado: 2Haciendo a los hombres bebidos, 3Los Cuales están vacíos4Contem-
plad la Promesa de

[1]*Doalim* [2]*Eolis 011o Orsba* [3]*Ds Chis Affa* [4]*Micma Isro*
[1]-Dios y Su poder, Que es llamado entre vosotras el Aguijón Amargo!
[1]*Mad Od Lonshi Tox** 4Abrid *1 Vmd Aai Grosb*
[1]Movéos [2]y Mostraos, Abrid los Misterios de Vuestra Crea ión,
[1]*Zacar* [2]*0d* [3]*Zamran* [4]*0do Cicle* *Qaa*
[1]Sed amigables conmigo! [2]Porqueyo soy el sirviente de [3]El mismo Dios vuestro,
[1]*Zorge* *I ap Zirdo Noco* *Mad*
[1]E1 verdadero adorador Del Altísimo,
[1]*Hoath* [2]*laida,*
Aire de TIERRA,
* "Lonshi Tox" significa "El poder de El",

THE THIRTEENTH KEY

[1]0 You Swords of [2]The South [3]Which have [4]42 [5]Eyes to stir up the Wrath [1]0f Sin:
[2]Making men drunken, [3]Which are empty, [4]Behold the Promise of
God and2His po3r, [2]Which is called amongst yo5 a Bitter Sting!
1 Move And Show yourselves, Open the Mysteries of You
[1]Be Friendly unto me! [2]For I am the servant of [3]The same your God.
[1]The true worshipper [2]Of the Highest,

DECIMOCUARTA LLAVE

1 Oh Vosotros Hijos de la Fuma, 2Los Hijos del Justo, 3Que os sentáis en 4 24 1
Noromi Baghie *Pashs Oiad* [3]*Ds Trint M i r 0 L*
[1]Asientos, [2]Vejando a todas las criaturas [3]De la Tierra [4]Con la edad, [5]Que tenéis bajo vosotros
[1]*Thil* [2]*Dods Tol Hami* [3]*Caosgi* [4]*Homin* [5]*Ds Brin Oroch*
[1]1636, [2]Contemplad la Voz de Dios! [3] La Promesa de Aquel Que es
[1]QUAR [2]*Micma Bialo Iad* [3]*lsro Tox Ds 1*
1 Llamado entre vosotros [2] Furia o Extrema Justicia, [3]Moveos y Mostraos
[1]*Vmd Aai* [2]*Baltim* [3]*Zacar Od Zamram*
[1]Abrid los Misterios de [2]Vuestra Creación, [3]Sed amigables conmigo,
[1]*Odo Cicle* [2]*Qaa* [3]*Zórge*
[1]Porque yo soy [2]El sirviente del mismcDios vuestro, [3]El verdadero adorador del
Lap Zirdo *Noco Mad* *Hoath*
[1] Altísimo
[1]*laida*
Agua de TIERRA

THE FOURTEENTH KEY

[1]O You S ons of Fury, [2]The C3hildren of the Ju4st, [3]Which sit upon [4]24 Seats, Vexing all reatures Of the Earth With age, Which llave under You [1]1636. Behold the Voice of God! [3]The Promise of Him Who is [1]Called amongst you [2]Fury or Extreme Justice. [3]Move and show yourselves.

Open the Mysteeies of [2]Your Creation. 3[3]Be friendly unto me.
For I am the servant of the same your God, the true worshipper of
[1]The Highest.

DECIMOQUINTA LLAVE

[1] ¡Oh Tú, [2]Gobernador de la Primera Llama,3 [3]Bajo Cuyas Alas [4]Hay (eran) 167?
11s 2 [2]*Tabaan L I P r t* *Casarman* ***Vptahi*** *Chis*
9 Que tejen2 **la** Tierra con ssquedad: Que conoles el gran
DARG *Ds Qado* *Caosgi Orscor* *Ds Omatc*
1 N cimbre Rectitud 'Y el Sello de Honor! [3] ¡Moveos y mostraos!
Baeouib [2]*Od Emetgis Iaiadic* 2 [3]*Zacar Od Zamran*
Abrid I r Misterios de vuestra Creaci6n.2 Sed amigables conmigo.
Odo Cic'e Qaa *Zorge* *3*
[1]Po{que Yo soy El sirviente del mism9 Dios vuestro, El verdadero' adora lor del
Lap Zirdo ***Noco Mad*** ***Hoath***
[1]Alísim o.
Iaida
Fuego de TIERRA.

THE FIFTEENTH KEY

O Thou,2 [2]the Governoₒr of the First Flame, [3]Un¡ler Whose Wings [4]Are
6739 Which weave Tll Earth with dryness: Which kgowest the great
1Name Righteous ess And the Seal of Honour! 3 Move and show
1Yourselves! 2 Open the Mysteries of your Creation. 3 Be friendly unto me.
For 1 am The servant of the same your God, The true worshipper of
[1]The Highest.

DECIMOSEXTA LLAVE

1 ¡0h Tú de la Segunda Llama, 2L1 Casa de la Justicia, [3]Que tiet3es Tu
As Vir Ialprt *Salman Balt* *Ds A*
1 Pricipib en la Gloria, [2]Y confortará al Justo, [3]Que cam9s sobre
Gro-Odti Busd *'Od Bliorax Balint* *Ds Insi*
[1]La¡Tierra con Pies [2]8763, 2los cuales entienden y sep ran las criaturas.
Caosgi *Lusdan* *EMOD* *Ds Om Od Tliob*
G rrnde eres Tú [2]En el Dos de la Conquista [3]? ovéos y mostraos!
Drilpa Geh Ils *Mad* ***Zilodarp*** *Zacar Od Zamran*
[1]Abridlos Misteriosde [2]VuestraCreacidn. [3]Sedamigablesconmigo! [4]Porque
o Cicle 2 [2]*Qaa* [3]*Z~rge* [4]*Lag*
1 Yci soy, el sirviente de El mismo Dios'uestro: El verdadero adorldor de
Zirdo Noca ***Mad*** ***Hoath***
[1]El1Altísimo.
laida.
Aire de FUEGO.

THE SIXTEENTH KEY

¡0 Thou of the Second Fiaml , [2]The House of Justice, 3 [3]Who hast Thy
1Beginning in Glory, 28763d, And shalt 5onfort the Just, Who walkest on
1The Earth with Feet 2 Which underrtand and separate creatures
1Great art Thou In thl G o o f Conquest. 3 Move and shgw yourseeves!
1Open the Mysteries of 2Your Creation. Be friesdly unto me! For
I am the servant of The same your **God:** The true worshipper of
1The Highest.

DECIMOSEPTIMA LLAVE

[1] ¡O1h Tu Tercera Llama 2 Cuyas Alas son Espinas [3]Para sscitar al enojo:

1 *Ils D* ***lalpirt*** *2* *Soba 3**Vpaah ChisNanba*** **4** *Zixlay* ***Dodseh***
Y $ue tienes 7336 2 Lámparas i vas Yendo delante de Ti:
1 Od Ds Brin t 2E *TAXS* *3* ***Ha bardo*** ***4Tastax llsi***
Cuyo Dios es Furor n2la Ira. iñe Tus Lomos 4 y escucha
1 Soba ***Iad I Vonpho*** *2 Vnph* ***Aldon Dax*** *1i 3* *Od Toatar.*
Mcvéos y mostráos. Abrid los Miterios de Vuestra Crea3ción
1 Zacar Od ***Zamran*** *2* *3 Odo Cicle 4* ***Qaa***
ejí amigables conmigo. yorque Yo soy El sirvients de El mismo Dios vuestro
Zorge ***Lap Zirdo*** *2* ***Noco*** ***Mad***
El verdadero adorador del 2 Altísi
i *mo.*
Hoath ***laido***
Agua de FUEGO.

THE SEVENTEENTH KEY

[1]Oh Thou Third Flame 2 [2]Whose rings are Thorns 4To stir up vexation:
1And Who hast 7136 Liv4ng Lamps Goinn before Thee:
1Whose God is Wrath In Anges. Gird up Thy Loins And hearken.
Move and show yourselvee. Opei the Mysteries of 4 [3]Your Creation.
1Be friendly unto me. For I am 2 _ The servant of The same your God:
The true worshipper of ˜The Highest.

DECIMOCTAVA LLAVE

1 ¡Oh Tú [2]Poderesa Luz [3]Y Ardiente Llama de la [4]Conforta4ción que abres
Es *Micaojz Qlprt* *Od lalprt3* *Bliors Do**s Odo***
[i]La1Gloria de Dios ?1 centro de la Tierra, En Quien los 6332
1 ***Busdir Oad*** *Ovoars* ***Caosgo*** *[3]Casarmg* *[4]ERAN*
Secretos De la Verdad tienen su morada, 3[3] Que es llamada [4] n Tu Reino
Laiad ***Brints*** *Cafafam* *Ds 1* ***Vmd*** ***Aglo Adohi***
[i]La1Alegría2Y no puede2ser medida 3Sé Tú una Ventana de Confortación para mí.
Moz *Od 1a-Of-Fas* *[s]Balp C,mo Bliort Pambt.*
[1]Movéos y mostráos Abrid los Miaterios de Vuestra Creación.

[1]*Zacar Od Zamran* [2]*Odo Cicle* [3]*Qaa*
ei1 amigables conmigo, [2]Porque2yo soy el sirviente de [3]El mismo Dios vttstro
Zorge Lap Z1rdo Noco *Mad*
[1]E1 verdadero adorador del Illtísimo
[1]*Hoath* *leida* Tierra
de FUEGO.

THE EIGHTEENTH KEY

O Thou [2]Mighty L' ht [3]And Burning Flame of 3Confort which oRenest The Glory ol God
¡ `Unto the Centre of tl e Earth, In Wl om the 6332 [1]Secrets Of Truth have their abidin
Which is called In Thy Kingdom
1Joy [2]And not be measured. 2 Be Thou a Window of Cg3mfort unto me.
1Move and show yourselves. 2 Open the Mysteries of 3 Your Creation,
1Be fiiendly unto me, For I ars the servant of The same your God,
The true worshipper of The Highest.

Estas primeras 18 LLAMADAS son en realidad 19, es decir, son 19 en los Ordenes Celestiales, pero para nosotros, la primera Tabla no tiene LLAMADA, ni puede tenerla, por-que pertenece a la DIVINIDAD.

Por consiguiente, ésta tendrá para nosotros el número "0", aunque para ellos será el número "1" (igual que el primer Arcano del Tarot lleva el cero por número.); y, entonces la que para nosotros es la Decimoctava LLAVE, es para ellos la decimonovena.

Después de las primeras diecocho, vienen las LLAMADAS y LLAVES de los AIRES o 30 ETERES, que son la misma er sustancia diferenciándose sólo en el NOMBRE al cual pertenecen.

1. LIL	11. ICH	21. ASP
2. ARN	12. LOE	22. LIN
3.ZOM	13.ZIM	23.TOR
4. PAZ	14. VTA	24. NIA
5. LIT	15. OXO	25. VTI
6. MAZ	16. LEA	26. DES
7. DEO	17. TAN	27. ZAA
8. ZID	18. ZEN	28. BAG
9. ZIP	19. POP	29. RII
10. ZAX	20. CHR	30. TEX

LA LLAMADA
DE LOS
TREINTA ETERES

[1] ¡L¡os Cielos que moran en [2]E1 Primer Aire [3]Son Poslerosos en las
1 *Madriaax Ds Praf* *LÍL* *Chis Micaolz*
Pa-tes de la Tierra 2 Y ejecutan el Juicio del Altísimo! A
1 *Saanir Caosgo* [2] Contempla *Fisis* ***Balzizras Iaida*** *3*
Ti|se te dice Contempla el lastro de tu Dios, El Princiio de
1 ***Non ca Gohulim*** *2* *Micma* ***Adoian*** *Mad* ***jaod***
la f onfortación, 2Cuyos Ojos son la Brillantez de los Cielos, 9ue
Bliorb ***Soba Ooaona*** *Chis* ***Luciftias Piripsol*** *Ds*
[1](Ti) Proveyó [2](a T) para el Gobierno de la Tierra [3]Y su Indecible
1 Abraasss *Noncf Netaaib Caosgi* ***[3]Od*** *Tilb* ***Adphaht***
yiedad, Surtiéndote col un Poder de Entendimiento [3]Para disponsr de todas
Danrploz *Tooat Noncf G Micalz Orna* *Lrasd Tol*
[1]Las Cosas según la [2]Providencia de Aquel [3]Que se sienta en el Santo
1 [1]*Glo Marb* *ZYarry* *3 3ldoigo*
Tron **O** [2]*Y* se levantó en el Principio diciendo: La Tierra
Od Torzulp Iaodaf Go?ho1 *Caosga*
[i] Que sea gobernada [2]Por sus partes y que haya [3]División en ella
[1]Tabaord ***[2]Saanir*** *Od* ***Christeos*** ***Yrpoil*** *Tiobl*
Para que la gloria de ella [2]Pue2 a ser siempre bebida[3]Y pueda ser vejada en sí misma.
Busdir *Tilb* ***Noaln*** *Paid Orsba* *Od Dordrmni Zylna*
[1]Qye su curso sea dar vueltas (o correr) [2]Con los Cielos, y como
[1]*Elzap Tillo Parm* *ZGi Piripsax, Od Ta*
[1]Urja doncella que los sirva. [2]Que una estación confunda a otra
1 *Qurlst* ***Booapis*** *2* *3* *2L Nibur Ovcho Symp*
Y ?líe no haya criatura Sobre o dentro de 2 ella (Que sea sólo) Una y la misma
[1]Todos *Christeos Ag Toltorn 2* *Mirc Q Tiobl* *[3]L El*
Todos sus miembros Que difieren en sus cualidades, [3]Y que haya
Tol ***Paombol*** *ZDilzmo As Pian* *[3]Od Christeos*
[1]No una criatura igual a otra. [2]Las razonables criaturas de
1 *Ag L ToltornParach Asymp* *ZCordziz*
La Tierra, el Hombre Que se enojen y se escarden uno a otro (entre sí) [3]Y
1 *[2]Dodp2 lOd Fifalz L Smnad* [3]Od
(de) Sus moradas Que ellos olviden sus nombres. [3]El trabajo del Hombre
1 ***Fargt*** *2* *Bams Omaoa* ***[3]Conisbra***
Y u pompa Que sean borradas. Sus edificios, que se conviertan en
Od ***Zvavox*** ***Tonug*** ***Orsca*** *Tbl* ***Noasmi***
[1]Cuevas [2]**Para las** bestias del campo! [3]**Confúndase** su entendimiento (de ella) con

1Tabges 2 ***2Levithmong*** ***3Unchi** Omp Tibl*
1O 1 **uridad.** . ZPor **qué?** Me **arrepiento de haber** hecho **al Hombre,**
Ors ***2Bagle*** ***3Moóoah** Ol Cordziz*
'Un tiempo que sea ella conocida, *2Y* otro tiempo una extraña 3Porque
1 *1L Capimao Ixomaxip* *ZOd Cacocasb Gosaa 3* *3Baglen*
Ella es el lecho de una prostituta, 2Y la morada de Aquel [El) que ha
1Pii *Tianta A Babalond* *2Od Faorgt* *3Teloc Vo-*
'Caí do.
Vim
1 10h Cielos, Levantáos! 2Los Cielos Inferiores bajo vosotros,
1Madriiax Torzu *ZOadriax Orocha*
!Que os sirvan! 2Gobernar a los que gobiernan. 3Derribad a los que
1 *1Aboapri* 2 *2Tabaori Priaz Ar Tabas* 3 *3Adrpan Cors Ta*
aigan Dad a luz2on aquellos que crecen, y destruid a los podridos
C *Dobix* *lolcam Priazi Ar Coarior* *Od Quasb Qting*
1No lugar que puede (Que no puede lugar) en un número. ZAñadid y disminuid hasta que
1 *1Ripir Pazoxt Sa La Cor* *2Vml Od Prdzar Cacrg*
Las Estrellas estén contadas.
1Aóiveae Cormpt.
1 !Levantáos! ¡Movéos! 2y apareced delante de 3La Alianza de Su Boca
*1Torzu **Zacar*** ***ZOd Zamran** Aspt* *3Sobso **Butmona***
1Que El ha jurado ZA nosotros en Su Justicia. 3Abrid los Misterios de
1Ds Surzas *2Tia **Baltan*** *3Odo Ciclé*
'Vuestra Creación ZY hacednos Partícipes del Conocimiento sin mácula
1Qaa *ZOd OzozmaPlapli* *3ladnamad*

Nota: En la revista Equinox Volumen 5, Aleister Crowley publicó una serie de visiones obtenidas usando las Llamadas de los Treinta Eteres en orden a investigar y aseverar la naturaleza de estos Eteres.

THE CALL OF THE THIRTY AETHYRS

1Yhe Heavens which dwell in 2The First Aire 3Are Mighty in the
'Parí of the Earth ZAnd execute the Judgement of the highest! Unto
'You it is said: 2Behold the Face of your God 3ihe Beginning of,
1Confort, 2Whose Eyes are the Brightness of the Heavens, 3Which
1Provided 2You for the Government of Earth 3And her Unspeakble
Variety, 2Furnishin you with a Power Undertanding 3To dispose all
'Things according to The Providence of Him That sitteth on the Holy
1Throne: And roe up in the Beginning saying: 3The Earth
Let her be governed 2By her parts and let here be 3 3Division in her
;

That the glory of her May **be always drunken** **And vexed** in itsel£

Her course let it round (or run) [2]With the Heavens, and as
An **handmaid** let her **seve** them. 2 One season, let it **confound another**
[1] And let there be no crea2ture [2]Upon or within her [3]Qne and the same
All her members Let them differ in ther qual}ties, And let there be [1]No one creature equal with another. [L]The reasonable creatures of [1]The Earth, or hilan, Let them vex and weed out one another: And
their dwelling placer 2 [2]Let them forget their 3 mes. [3]The work of Man
1-Caves his pomp Let them be defaced. 3 His buildings, let them become
Caves [Z]For the beasts of the field! Confound her understanding with
[1]Darkness. [2]For why? 2 [3]It repenteth Me that I nave !nade hilan.
One while let her be known, And another while a stran3ger. [3]Because
She is the bed of an harlot, [2]And the dwelli2 g place of Him that is Fallen.
O Ye Heavens, Arise! The Lower Heavens beneath you,
[1]Let them se e you! [2]Govern those that govern. [3]Cast down such as
[1]Fall. Bring forth with those that increase, [3]And destroy the rotten.
[1]No place let it remain in one number. [2]Add and diminish until
[1]The Stars be numbered.
[1]Arise! Move! [2]And appear before [3]The Covenant of His Mouth
[1]Which He hath sworr~ [2]Unto us in His Justice. [3]Open the Mysteries of
Your Creation [Z] And make us Partakers of 3 The Undefiled Knowledge.

CUARTA PARTE

EL CONCURSO
DE
LAS FUERZAS

AJEDREZ ENOKIANO O ROSACRUZ

He aquí una de las subdivisiones del sistema Angélico de las Tablillas sobre la que, triste es admitirlo, apenas nada puede decirse. Parecería que nadie en la Orden, o al menos en mi Templo, sabía nada sobre el particular. Es difícil decir si esta misma condición se aplicaba también a los demás Templos; aunque a juzgar por las conversaciones sostenidas con algunos de los Adeptos de dichos Templos, deduzco que en ellos prevalecían las mismas condiciones. No había nada de valor práctico sobre el tema que arrojara algo de luz sobre la naturaleza de los miembros de la Orden pertenecientes a mi esfera de relaciones. Es probable que el conocimiento del sistema muriera con los primeros miembros. Todo lo que he oído siempre han sido efusivas alabanzas de su notable capacidad adivinatoria, junto con algunos divertidos comentarios de gente que manifiestamente no -sabían nada sobre el tema, pero nunca una indicación precisa en cuanto a su procedimiento. He llegado a pedir, en dos o tres ocasiones, a Adeptos del rango de 7 = 4 que jugaran una partida conmigo, usando mis propias piezas y tableros, pero siempre mi invitación ha sido amable- mente rechazada. Asínismo, el estar las piezas de la Orden sin montar es una clara indicación de que nunca se había usado —ni se podrían haber usado caso de quererlo— como sucede también con otros aspectos de la enseñanza de la Orden. Por otra parte, los documentos sobre el tema que me fueron mostrados eran vagos y estaban obviamente incompletos, careciendo de indicaciones en cuanto a la verdadera

naturaleza de la cuestión. No hay duda de que lo que se pretendía, por aquellos que escribieron los documentos y diseña-ron el sistema, era que el Adepto aplicara su ingenio al esqueleto que se daba del juego, y que a partir de dichas líneas maestras fuera capaz de formular, al igual que a partir de las Tablillas mismas, un sistema completo de iniciación y una profunda filosofía mágica. No es, por tanto, mi intención el decir gran cosa acerca del ajedrez Rosacruz, aunque puede decirse que el estudiante perspicaz adivinará ideas de gran importancia y descubrirá una gran profundidad de significa-do mágico escondido detrás de la vestidura de un juego aparente trivial.

El estudiante que haya dominado las secciones anteriores de Libro del Concurso de las Fuerzas, será capaz, sin duda, de descubrir la relación existente entre las profundidades de las Tablillas Enokianas y este juego de ajedrez. Como un paso preliminar, habrá sido necesario haberse familiarizado perfectamente con las atribuciones de los Cuadrados, hasta el punto de poder construir instantáneamente cualquier pirámide en la imaginación. Quiero decir, mientras que se está jugando, el movimiento de una pieza de un cuadrado a otro debe proporcionar gran cantidad de material al pensamiento, porque, al igual que con las Tablillas, cada cuadrado de los Tableros puede formularse como una Pirámide. Para poder apreciar el valor real del ajedrez Enokiano, se requiere también algo de experiencia en el uso de las Pirámides como símbolos para inquirir en la Visión Espiritual.

En este juego las piezas son formas divinas egipcias y los Tableros son adaptaciones de las Tablillas Enokianas. No se usa, sin embargo, la Tablilla de la Unión. Un Tablero se construye a partir de una Tablilla quitándole la Gran Cruz Central, la Cruz Sephirótica y los Cuadrados Kerúbicos de sobre las Cruces del Calvario de los Angulos Menores. Lo cual deja sólo los cuadrados subsidiarios de los Angulos Menores - dieciséis por ángulo, es decir, sesenta y cuatro por tablero— el número de cuadrados del ajedrez ordinario..

Uno de los documentos escritos por el Muy Honorable

Frater N.O.M. consisteen una corta historia del Ajedrez a partir del Chaturanga indio, del Shatranji persa y del Ajedrez árabe. Pero he pensado que es mejor no incluirlo aquí ya que contiene muy poco que sea de importancia práctica.

Unas palabras sobre la naturaleza de los Tableros. Estos consisten en la parte puramente elemental de cada Tablilla. No hay nada en la estructura simbólica de un Tablero que sugiera la operación del Espíritu, en cualquiera de sus aspectos, a través de los elementos. La operación del Espíritu y de sus potencias se indica, sin embargo, no mediante los cuadrados, sino mediante las piezas y sus movimientos respectivos sobre el tablero.

Para ser de algún valor mágico real, el Tablero debe ser un tipo de Talismán o Tablilla Parpadeante. Es decir, debe estar totalmente pintado de colores, apareciendo todos los triángulos de las Pirámides tan brillantes y parpadeantes,* como sea posible. Los pequeños cuadrados planos del vértice de la Pirámide, indicativos del trono de la forma divina, no son necesarios en los tableros. Los triángulos son, así, completos y la forma piramidal resultante no aparece truncada. Los cuatro Angulos de cada Tablilla sobresaldrán, entonces, bien brillantes, ya que el color elemental del cuadrante manifestará su naturaleza propia aunque los triángulos amarillo, azul, negro y rojo parezcan apretujarse entre sí mejilla contra mejilla. Una vez terminado, cada tablero aparece como una impresionante Tablilla parpadeante. Se sabrá que el trabajo está bien hecho cuando aparezcan blancos resplandores en los ángulos de los cuadrados. Esto es importante, ya que el objeto de una Tablilla parpadeante es atraer un tipo característico de fuerza. Y si dichos Tableros de ajedrez se construyen como Tablillas Parpadeantes, la atracción de la fuerza será automática y su utilización resultará de lo más significativa. Por decirlo brevemente, cada cuadrado es algo así como el nombre y dirección simbólicos de una fuerza Angélica diferente.

* Efecto que se consigue por la adjunción de colores complementarios entre sí. *(N. del T.)*

Los cuadrados parpadeantes atraerán el comienzo de la operación de ese tipo de poder Angélico, y el movimiento de las formas Divinas del Ajedrez sobre los cuadrados puede producir rutilaciones aún más brillantes e indicar la operación en ellos de las fuerzas divinas. Con estos indicios, se deja al estudiante que desarrolle la idea por sí mismo.

Habrá, de hecho, cuatro Tableros diferentes. Cada uno será el representante de uno de los Cuatro Cuadrángulos o Atalayas de los Elementos, y los Nombres Angélicos de estos últimos estarán implicados en los Tableros aunque no aparezcan letras o Nombres explícitos en ellos. Cuál de los Tableros debe usarse es algo que depende de la intención particular; y las propias atribuciones de los Elementos, como en los diversos esquemas de Adivinación, determinará cuál de los cuatro es el apropiado en cada ocasión. En el Tarot, el Elemento Aire (o palo de Espadas) indica generalmente Enfermedad, Dolor o infelicidad. Por tanto, en adivinaciones usando el ajedrez Enokiano, y que traten de alguna cuestión relativa a obstáculos e infelicidades, debe usarse el Tablero de Aire. El Tablero de Fuego representará al palo de Bastos, el cual implica rapidez, energía, actividad. El Tablero de Agua se relaciona con el palo de Copas, que indica placer, felicidad, regocijo y matrimonio. El Tablero de Tierra, por último, estará conecta-do con todas las cuestiones relativas al plano material del dinero, trabajo, empleo, ocupación, y así sucesivamente.

Sin embargo, aunque los Cuatro Tableros del juego Rosa-cruz sean diferentes, coinciden en muchos particulares. Ressulta conveniente referirse a la disposición de los Angulos de cada Tablilla como constituyendo una Fila Superior y una Fila Inferior, la Fila Superior formada por Aire y Agua y la Inferior por Tierra y Fuego.

Es evidente que las columnas de una Fila son continuas con las de la otra, y en esta continuidad se observa una cierta regla, Toda columna de ocho cuadrados que comienza en la Fila Superior, es continuada en la Fila Inferior con el Elemento opuesto.

Así, inevitablemente las columnas de Fuego se asientan so-

bre columnas de Agua; las de Agua sobre las de Fuego; la de Aire sobre las de Tierra y la de Tierra sobre las de Aire.

Se observa un arreglo diferente en las Filas horizontales de Cuadrados, y en esto hay una diferencia entre las Tablillas Superiores y las Inferiores.

En las Tablillas Superiores, la Fila Kerúbica de Cuadrados (Signos Fijos) es continua con la Fila Elemental, y la Fila Cardinal es continua con la Mutable, mientras que en las Tablillas inferiores de Tierra y Fuego las diversas Filas —Kerúbiea, Cardinal, ...etc., son siempre contiguas entre sí.

Las piezas ausar son, como ya se hizo notar, Formas Divinas egipcias. Un equipo completo de piezas consta de veinte personajes y dieciséis peones. (Nótese la posible relación entre las 36 piezas y las 36 cartas de los decanatos de Tarot.) El juego se juega con cuatro jugadores, representando los Cuatro Angulos Menores del Tablero, y dando, por tanto, un conjunto de cinco piezas y cuatro peones a cada jugador. Las cinco piezas representan la operación del Espíritu y de los Cuatro Regentes Elementales -las Cinco puntas del Pentagrama, las cinco letras de YHsh VH, el As del Tarot y las Cuatro Cartas Cortesanas. Lós peones son sus sirvientes ó viceregentes. Para ser estrictos, cada una de las veinte piezas principales representa una Forma Divina diferente, a saber:

Juego de Fuego:

Rey-Kneph
Caballo—Ra
Reina—Sati—Ashtoreth
Alfil—Toum
Torre—Anouke

Juego de Aire:

Rey—Socharis
Caballo—Seb
Reina—Knousou Pekht
Alfil-Shu Zoan
Torre—Tharpeshest

Juego de Agua:

Rey—Ptah
Caballo—Sebek
Reina—Thouerist
Alfil—Hapimon
Torre—Sh o oeu-th a-ist

Juego de Tierra:

Rey—Osiris
Caballo—Horus
Reina—Isis
Alfil¯Aroueris
Torre—Nephthys

Sin embargo, todo esto tiende a la confusión creando en la práctica un juego demasiado complejo. De hecho, cuatro juegos de las mismas cinco formas divinas son suficientes. Hay sólo cinco formas divinas mayores, siendo las demás variaciones o aspectos diferentes de estos tipos. Son las siguientes:

Osiris, con cayado, disciplinas *y* vara del Fénix. Se representa sentado en un trono, inmóvil y silencioso. Corresponde al *Rey y* al Espíritu, y resume la operación de la Gran Cruz en las Tablillas. Corresponde al As del Tarot, la fuerza raíz de cualquier elemento.

Horus, un Dios con cabeza de Halcón, doble mitra y de pie como a punto de dar un paso hacia adelante. Es el *Caballo* del Ajedrez Enokiano y representa la operación de la Cruz Sephirótica de diez cuadrados en el Angulo de Fuego de cualquier Tabilla o Tablero. Corresponde al Rey del Tarot, la fi-gura que va a caballo.

Isis, una Diosa entronada, con el símbolo de un Trono sobre el tocado en forma de buitre. En el Ajedrez Enokiano Isis es la *Reina, y* representa la operación de la Cruz Sephirótica en el Angulo de Agua de cualquier Tablilla. Corresponde a la Reina del Tarot que se muestra sentada en un trono.

Aroueris, Un Dios con forma humana llevando la doble Mitra. Es el *Alfil del* ajedrez Enokiano, *y* su forma es la de una figura de pie para indicar su acción rápida. Representa la

operación de la Cruz Sephirótica en el Angulo de Aire de cualquier Tablilla, y corresponde al Príncipe o Caballero del Tarot, la figura que va en una carroza.

Nephthys, una Diosa que lleva el símbolo de un Altar o de un Creciente sobre su tocado en forma de buitre. Es la *Torre o Castillo* del juego del ajedrez. Esta pieza siempre es algo más grande que las demás, y se representa como encerrada dentro de un marco rectangular en el que ella está entronada. Su oficio resume la representación de la operación de la Cruz Sephirótica en el Angulo de Tierra de cualquier Tablilla y corresponde a la Princesa o Sota del Tarot: la Amazona que aparece de pie en solitario.

Estas son las cinco formas principales que se usan en cada uno de los cuatro ángulos del Tablero. Para indicar el ángulo al que corresponde cada uno, se debe incluir algún tipo de diferencia en el tono del color del frente o parte delantera de la pieza. Serán suficientes algunas bandas de colores para este propósito. Además, la parte de atrás de la pieza —pues lo acostumbrado es usar piezas lisas y no redondas— se debe pintar del color del elemento al que corresponde para evitar posibles confusiones en la recognición de su poder. Así, la parte de atrás del Rey, como forma de Osiris, debe ir de blanco para representar el Espíritu, y esta misma regla se aplica a los Cuatro Reyes de los cuatro Angulos. El Caballo, Horus, debe ir pintado de rojo. La Reina, Isis, debe ser azul. El Alfil, Aroueris, amarillo. Y la Torre, Nephthys, debe ser negra y ser pues-ta en un soporte mayor. Las piezas, en general, deberán ser de unas tres pulgadas de alto.

Para usos prácticos las piezas pueden montarse sobre bases cuadradas de madera las cuales se pintarán de diferentes colo-res. Por medio de ellos se reconocerá el lugar propio de la pieza en el tablero. Por ejemplo, hay cuatro juegos de piezas de ajedrez a ser colocadas en las cuatro esquinas del tablero. Ca-da pieza es más o menos igual a su correspondiente de los de-más ángulos. No obstante, las piezas que se colocan en el cuadrante de Aire, irán montadas sobre bases amarillas. Las del Angulo de Agua tendrán bases azules. Las del de Tierra negras

y, por último, las del de Fuego rojas. De este modo, como en las Cuatro Tablillas Angélicas, se obtiene una minuciosa subdivisión de los subelementos de la Tablilla. Habrá una pieza Osiris, es decir, un Rey con dorso blanco, sobre una base amarilla, y esto indica que se trata del Rey del Angulo de Aire. Representa, entonces, al subelemento Espíritu de Aire, la fase más sutil y espiritual de dicho elemento, o sea, al As de Espadas. Un Rey con base azul indicaría su pertenencia al Angulo de Agua. Una Reina, es decir, una figura de Isis con el dorso pintado de negro, puesta sobre base roja, indica *que* se trata de la Reina del Angulo de Fuego, representando al Aspecto Acuático del subelemento Fuego de cualquier Tablilla, o sea, la Reina de Bastos. Un Alfil, dorso amarillo, monta-do sobre una base negra, indica que pertenece al Angulo de Tierra, a diferencia de un Alfil de base amarilla *cuyo* sitio es el Angulo de Aire y que, por consiguiente, corresponde al Príncipe de Espadas del mazo del Tarot. Y así sucesivamente con los demás.

Las piezas se mueven igual que sus correspondientes del ajedrez ordinario, con una o dos ligeras excepciones. En este caso, la Reina no puede atravesar todo el tablero, ni tampoco es la pieza más poderosa del mismo. Su movimiento es sólo de tres en tres cuadrados. Es decir, puede moverse en cualquier dirección, horizontal, vertical o diagonal, pero sólo tres cuadrados cada vez. Puede también saltar por encima de cuadrados ocupados, y comer una pieza cualquiera de un cuadrado que diste tres de su posición anterior. La otra excepción es que no se permite el enrroque.

Los Peones del Ajedrez Enokiano representan a las Formas Divinas de los cuatro hijos de Horus, los Dioses Canópicos. Sus atribuciones son:

Fuego. Kabexnuv: Momificado, con la cabeza de halcón, es el peón del Caballo.

Agua. Tmoumathph: Forma momificada, con cabeza de perro, es el peón de la Reina.

Aire. Ahephi: forma momificada, cabeza de mono, el peón del Alfil.

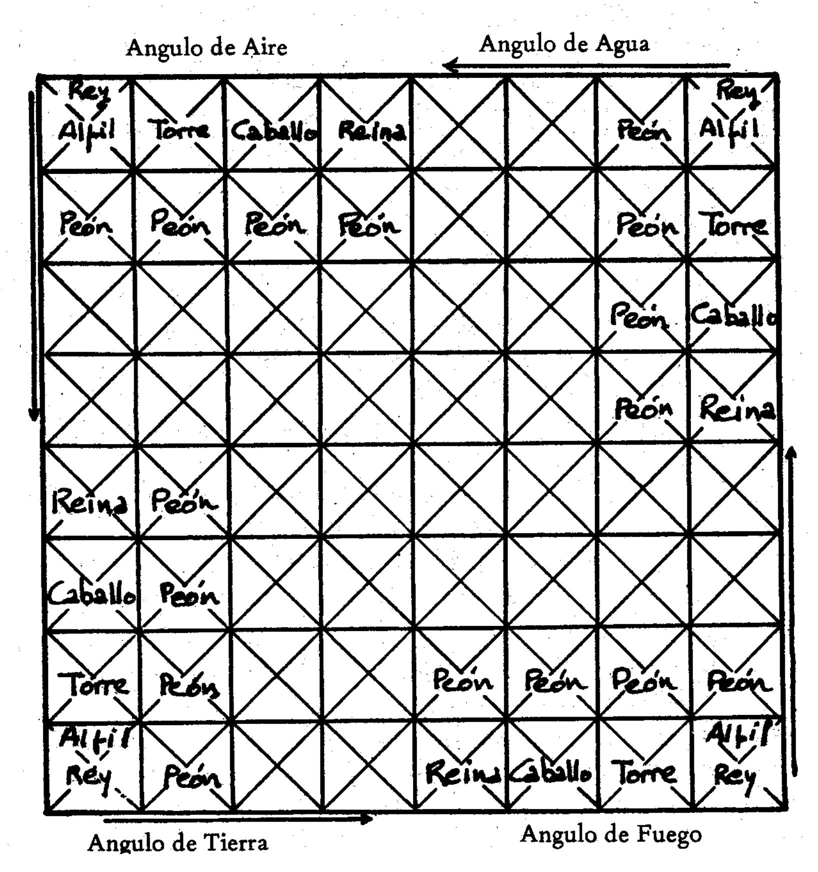
Tierra. Ameshet: forma momificada, cabeza humana, el *peón* de la Torre.

Las mismas reglas en cuanto a los colores se aplican a los peones. Sus dorsos deben ir pintados del color de la pieza a la que sirven. Así, el dorso del peón del Caballo estará pintado del color propio del Caballo, es decir, de rojo. El color de *la* base dependerá de *cuál* es el Angulo menor en el que se colo-ca. Por tanto, en cada uno de los Cuatro Angulos se tienen cuatro peones cuyas bases son del color de sus subelementos correspondientes. El Angulo de Aire, por ejemplo, tendrá cuatro peones montados sobre bases amarillas. Dichos peones tendrán cuatro dorsos pintados de distintos colores para indicar a qué pieza, y por tanto a qué elemento, representan y sirven.

Los peones sólo avanzan un cuadrado cada jugada, y no dos en *su* primer movimiento como en el ajedrez moderno. No *se* aplica tampoco la regla de ***en** passant,* aunque el modo usual de comer con peón vía la diagonal, *a* derecha o izquierda, si que se conserva.

Nótese que el Rey no tienen peón. Puesto que él es Osiris, las cuatro piezas restantes y sus peones son sus sirvientes personales y sus viceregentes. El lugar propio del Rey en el tablero es *siempre* la esquina del Angulo Menor, en donde se pondrían sobre las Tablillas las correspondientes Letras del Tetragrammaton. Así pues, los Cuatro Reyes se encontrarán como un todo en las cuatro esquinas del tablero. Aunque idénticos, diferirán, sin embargo, en el color de sus bases indicando el color del Angulo que rigen. También podría incorporarse alguna variación en cuanto a la postura del Dios. Por ejemplo, el Rey de Fuego podría diseñarse como una figura de pie, el Rey de Agua sentado, y así sucesivamente. Nótese que *en* los cuadrados de las esquinas siempre habrá dos piezas, es decir, el Rey, la pieza correspondiente a la Letra del Angulo ocuparán el mismo cuadrado.

Si una *pieza* o un peón amenazan (hacen jaque) al cuadra-do de la esquina, hacen también jaque al Rey además de a cualquier otra pieza que se encuentre sobre tal cuadrado.



COLOCACION DE LAS PIEZAS DE ACUERDO
CON EL ANGULO DE AIRE DE LA TABLILLA DE FUEGO
(Las flechas indican la dirección de juego)

La colocación de las piezas para el juego sigue la regla del Tetragrammaton sobre los Cuadrados Kerúbicos de las Tablillas. Es decir, el orden en el que las letras del Nombre YHVH se ponen en los cuatro superiores de entre los Cuadrados Subsidiarios de cualquier Angulo Menor, tal como se reflejan des-de los cuadrados Kerúbicos de encima, también gobierna la colocación de las piezas. El Alfil se pondrá en Cuadrado Vau, la Reina en el Heh, la Torre en el de la Heh final, etc. El es-

tudiante que haya asimilado plenamente los principios implicados hallará todo esto perfectamente fácil y no experimentará dificultad alguna.

Esto se aplica a la colocación de las piezas por parte del principal jugador, las cuales se disponen de acuerdo con el orden de los Kerubes, mientras que los tres juegos de piezas restantes, en cualquier tablilla, siguen exactamente este mismo orden, independientemente del propio de los Kerubes de su Angulo. Es decir, si el jugador principal elige una colocación Tierra de Agua, sus piezas se colocaran de la siguiente forma: Rey y Torre en el cuadrado de la esquina, a continuación vienen el Caballo, la Reina y el Alfil. Los otros tres juegos de. piezas correspondientes a Aire, a Agua y a Fuego, se ponen en ese mismo orden, bien vertical u horizontal, según sea el caso.

Se sigue entonces que puede haber dieciséis posibles colocaciones de piezas. Es decir, puesto que hay cuatro filas kerú= bicas en cada tablero, y hay cuatro tableros distintos, las pie-zas pueden colocarse de dieciséis formas. La elección de una correcta —si el motivo para jugar es adivinatorio— dependerá del entendimiento global de la enseñanza de la Orden por par-te del jugador principal. Que tenga en cuenta que hay dieciséis figuras geománticas, cada una con un valor adivinatorio específico. Debe recordarse que cada figura está bajo la in-fluencia de un genio Zodiacal y de un regente planetario. También tiene una letra hebrea atribuída, y por tanto un Arcano del Tarot, con su alocación respectiva a un signo y a una constelación de los cielos y todas las ideas jerárquicas que esto último implica. Así, el juego resume toda la filosofía de la Magia. En su selección del Tablero el jugador principal debe guiarse no sólo por la elección del elemento, tal como se ha dicho, sino también por esos significados geománticos básicos. Porque las dieciséis figuras pueden hacerse corresponder con los dieciséis Angulos Menores de las Tablillas Enokianas y de los Tableros. De modo que cada Angulo está bajo la operación de un regente Geománticoy de un genio, y también bajo el dominio de la porción de los cielos estelares que co-

rresponde a su Arcano del Tarot correspondiente. El procedimiento para atribuir las figuras de los Angulos es idéntico al descrito para los cuadrados, tanto de las filas como de las columas, de los Angulos Menores. Así, el Angulo Menor de Aire del Tablero de Aire sería Mutable y Aire, o sea Géminis, y, por tanto corresponde a la figura Geomántica de Albus que es una figura mercurial bajo la presidencia de Taphthartharath. El Angulo de Agua de la Tablilla de Aire sería Kerúbico (o Fi-jo) y Aire, lo cual corresponde al Signo Acuario y a la figura Geomántica de Tristitia, atribuida a Saturno, cuyo regente es Zazel. El Angulo de Tierra de la Tablilla de Aire es Elemental por una parte y Aire por otra, lo que corresponde a la figura solar de Leo, regida por Sorath. El Angula de Fuego de la misma Tablilla será Cardinal y Aire, o sea, el Signo de Libra, y Puella será su figura geomántica, que es de naturaleza Venusiana y regida por Kedemel,

Los mismos principios se aplican para la atribución de las figuras geornánticas a las demás Tablillas y ángulos. El valor mágico y adivinatorio de las figuras geománticas debe por consiguiente decidir la elección de los Tableros y de la colocación de las piezas en los Angulos.

Las piezas amarillas y rojas se ponen mirando de forma que avanzan al ataque de las negras y las azules, respectivamente, por las *columnas;* estas últimas, sin embargo, avanzan por las *filas.* Es decir, los Activos aparecen como una fuerza vertical mientras que los Pasivos se mueven horizontalmente, lo cual manifiesta la Cruz de la Vida, correspondiendo a las fuer-zas de las Cartas Cortesanas y a los Arcanos Zodiacales del Tarot.

Los cuadrados centrales del Tablero contienen, a su vez, a los 16 signos que, como hemos dicho, se atribuyen a los Angulos Menores. Es sólo desde esos 16 cuadrados desde donde las piezas —excepto la Torre y el Rey¯ desarrollan su plena influencia o su fuerza defensiva.

Por lo que respecta a la disposición de los Signos astrológicos y demás correspondencias asociadas, los Tableros de Agua y de Aire son exactos duplicados entre sí, y lo mismo

sucede con los Tableros de Tierra y de Fuego. Todo Tablero tiene su primera y su última fila de un elemento pasivo o fe-menino; por su parte, las dos filas centrales son siempre de un elemento activo o masculino.

La diferencia más sobresaliente entre los Tableros de Aire y Agua por una parte, y los de Tierra y Fuego por otra, estriba en el hecho de que en los primeros las filas aparecen rotas, mientras que en los últimos no son sólo continuas a lo largo de cada tablero, sino también a lo largo de los dos juntos cuando se ponen *in sito.* A esto se debe el mayor balance *y* uniformidad que se observa en el juego de las piezas cuando se usan los tableros inferiores.

RITUAL OFICIAL

La aplicación correcta de la acción de las imágenes móviles (representando el movimiento de los Angeles Regentes sobre los cuadrados Subsidiarios) es llama-do El Juego o Rayado de la Cuadrícula de las Tablillas.

PorM.H. FRATER D. D. C. F.

Sobre el Rey del Ajedrez y el As del Tarot. Esta pieza se mueve un cuadrado en cualquier dirección, y responde a la acción del Espíritu. A dondequiera que vaya, inicia una nueva corriente, de donde está representado por el movimiento de sólo *un* cuadrado en *cualquier* dirección, permaneciendo en él con ese propósito antes de seguir moviéndose. Su acción, por tanto, no es apresurada sino más bien un movimiento equilibrado. Sin embargo, al principio de su acción, él es una fuerza muda, como si estuviera sentado sobre el trono del Agua, mientras que al final de su acción, él es una vida manifestada y sentada sobre el trono de la tierra. Y en esto se *im*-plica un misterio del Señor Aeshoori (Osiris) cuando está en-tronado entre Isis y Nephthys, representando con ello el principio y el fin de la acción de Aquel en quien no hay principio ni fin, sino más bien ocultamiento y después manifestación. Aquí hay un gran misterio de la vida, porque Sus Tronos no están en los dos elementos activos, *ya* que estos últimos son *su* caballo y su carroza de transición en el paso del ocultamiento a la manifestación. Esta pieza, entonces, es la simbolizadora de la acción de las potencias de las cruces en los Cuadrados Subsidiarios.

Sobre el ***Caballo*** *del* ***Ajedrez, el*** *Rey del* ***Tarot.*** *El* movimiento de esta pieza es de tres cuadrados con un ángulo recto en cualquier dirección (como en el ajedrez ordinario) y representa la acción saltarina de la parpadeante llama. Por tanto *no* es parada en su camino por ninguna pieza o cuadrado ocupa

do, porque el Fuego que prende en algún tipo de materia pronto la hace transparente. Esta pieza representa a la acción del Fuego como Revelador de la Fuerza del Espíritu, igual que Hoor es el vengador de Aeshoori. Se trata de una fuerza potente y terrible, el Rey en sus operaciones elementales.

Abre así, las puertas cerradas de la materia y muestra sus tesoros escondidos. Por ello toda la vida tienen sus orígenes en un Fuego Celestial. Y el número de cuadrados cubiertos por el movimiento del caballo en el centro del tablero (contado desde el cuadrado en el que está, pero sin incluirle) es de 16, de los cuales amenaza a 8 y pasa por encima de otros 8.

Sobre la Reina del Ajedrez, la Reina del Tarot. El movimiento de esta pieza es a un tercer cuadrado a partir de ella (es decir, contando el propio como el primero) en cualquier dirección, tanto vertical como horizontal o diagonal. Esto cubre de nuevo 16 cuadrados contenidos en uno de 25, de los cuales 8están amenazados y 8 sobrepasados. Pero ella *no* amenaza a una pieza que ocupe el cuadrado intermedio de su movimiento. Su movimiento es como el de las olas del mar, y (como el caballo) no puede ser obstaculizada por una pieza en un cuadrado intermedio. Esta pieza representa la acción ondulante del agua y del mar, y está adscrita a la Gran Diosa Isis, que es la Sustentadora de la Vida.

El Alfil del Ajedrez o el Loco; el Principio del Tarot. Esta pieza puede avanzar *cualquier* número de cuadrados moviéndose sólo en diagonal, pudiendo llegar hasta los límites del Tablero. Representa al penetrante y veloz viento, y está adscrito al Dios Aroueris. Es *parado* por una pieza cualquiera en su camino, igual que el viento es parado por una barrera material. Representa el rápido vehículo del Espíritu.

La Torre del Ajedrez, la Princesa o Sota del Tarot. El movimiento de esta pieza representa la formidable y ponderal fuerza de la tierra, y puede avanzar *cualquier* número de cuadrados en una dirección rectangular, es decir, perpendicular u horizontal, pero no diagonal, pudiendo llegar hasta los límites del tablero.

Está adscrito a la Diosa Nephthys. Representa la acción

completada del Espíritu en la materia. Su movimiento, por consiguiente, es rectangular, y es también detenida por las piezas en su camino, aunque es poderosa por la longitud y anchura de su rango.

Los Peones. Los cuatro Peones son fuerzas generadas por la conjunción del Espíritu -con cada uno de los cuatro elementos separadamente adscritas a Ameshet, Ahephi, Tmoumathph y Kabexnuv, los cuales están delante del rostro de Aeshoori. Su movimiento no es sino de un cuadrado siempre hacia adelante, amenazando a los cuadrados en diagonal hacia adelente (es decir, uno acada lado) formulando el símbolo del Triángulo, porque cada uno representa una mezcla de tres elementos, bajo la presidencia del Espíritu. Por consiguiente, cada uno es, por así decir, el sirviente del Dios o de la Diosa delante de la cual se pone. Sin embargo, en cierto sentido, - son los cuatro iguales, aunque sus Señores sean distintos. Ca-da uno es el sirviente del Dios o Diosa cuyo elemento está expresado en su símbolo y que aparece sin su contrario.

En todo conjunto de tres elementos, considerados conjuntamente, dos deben ser necesariamente contrarios.De donde, por ejemplo, Ameshet, que representa Agua, Fuego y Tierra, es el sirviente de Nephthys, cuyo elemento Tierra está expresado en su atribución sin su contrario de Aire.

Ahephi, que representa Aire, Fuego y Agua, es el sirviente de Aroueris, cuya atribución es el Aire.

Tmoumathph, que representa Agua, Aire y Tierra, es el Sirviente de Isis, cuya atribución es el Agua.

Kabexnuv, que representa Fuego, Aire y Tierra, es el Sirviente de Horus, cuya atribución es el Fuego.

Una de las reglas relativas a los Peones, en la práctica concreta, es que si uno alcanza el 8? cuadrado de su columna, puede ser cambiado por la pieza de la cual es el viceregente. En el ajedrez ordinario, un peón que llega al 8? cuadrado puede cambiarse por cualquier pieza que el propio jugador elija, pero en el ajedrez Enokiano, el cambio está limitado por las atribuciones elementales de las piezas. Así pues, si un peón Aephi, el sirviente de Aroueris, logra sobrevivir a la batalla de

todo el juego y llega al fondo del tablero, puede ser cambiado por un Alfil, aun cuando el Alfil no haya sido capturado y esté todavía en el tablero. Y lo mismo con los demás.

La apertura del ajedrez se conoce por el nombre de "El Despertar de las Moradas". Como ya se ha dicho, el juego se monta para cuatro jugadores, cada uno de los cuales mueve las piezas de uno de los cuatro ángulos, llegándole el turno por rotación. Si el juego se destina a propósitos de adivinación, el primer jugador ser el querente, es decir, el que hace la pregunta, o bien la persona que representa la materia sobre la que se requiere información. Este primer jugador elije desde qué aógulo del tablero va a operar, teniendo en cuenta las cualidades adivinatorias de los elementos, desarrolladas en los documentos sobre Geomancia y Tarot.

La diferencia principal entre el ajedrez Enokiano y el juego moderno es que, en el primero, cuando se usa con intención adivinatoria, los movimientos se deciden lanzando un dado. Según el número que aparezca se mueve una u otra pieza, pues los números corresponden a las piezas. Los detalles concretos del movimiento —es decir, si hacia delante o hacia atrás, si a derecha o a izquierda, si para capturar a un oponente o para presionar hacia adelante- obviamente se dejan al ingenio personal y a la mentalidad adivinatoria del jugador. El dado sólo determina específicamene que tal o cual pieza habrá de moverse.

El Primer jugador, el poseedor de la pieza Ptah, mueve el primero, y éste primer movimiento es decidido por el dado en cuanto a la indicación de cuál pieza o peón debe mover. Le toca el turno a cada uno en rotación en el sentido de las agujas del reloj, es decir, alrededor del tablero, según el movimiento delsol.empezando por el primer jugador. Si el emplazamiento del primer jugador es el Aire, el segundo en mover será el del Agua, lúego el del Fuego y por último el de Tierra, volviéndose. entonces al Aire que fue el que movió en primer lugar.

La atribución concreta de los números del dado a las pie-zas del _ajedrez Enokiano, es como sigue:

Si el jugador saca:

1. Mueve el Rey o un peón cualquiera.
2. Mueve el Caballo.
3. Mueve el Alfil.
4. Mueve la Reina.
5. Mueve la Torre.
6. Mueve un peón.

Es claro que si en la primera tirada sale un 1, esto no se podrá aplicar al Rey, porque esta pieza no puede moverse has-ta que no tenga peones delante de él. Lo suyo es, entonces, mover un peón.

Las razones para la atribución de los números del dado a las piezas es bien simple. La explicación debe buscarse en los números y en las potencias de los cuadrados de las cruces Sephiróticas. En la Cruz de diez cuadrados, Kether, La Corona, es el primer cuadrado, lo que constituye una correspondencia natural para el Rey, el cual es Osiris, el Espíritu, el Número 1. El Número 2 de la Cruzes Chokmah, la Yod de Tetragrammaton, Abba, y lo apropiado es que se aplique al Caballo. El 3 es Binah, a la cual, en las atribuciones Enokianas, le corresponde la Gran Sacerdotisa del Tarot. La mitra de la Sacerdotisa de-termina la selección del Alfil.* El 4 es Chesed, a la cual corresponde al Arcano de la Emperatriz, que es la Reina del Ajedrez. Y el 5 es la Torre, que corresponde a Geburah y a la cara del Tarot de la Torre alcanzada por el Rayo. Queda el número 6, el cual se aplica al movimiento de un cuadrado de cualquier peón.

No siempre precisa el juego de cuatro jugadores. Dos individuos también pueden jugar solos cada uno operando dos ángulos menores y dos conjuntos de piezas. El Fuego y el Aire serían incitados contra el Agua y la Tierra. Si se hace así, hay que considerar a los dos juegos de piezas de cada jugador como una unidad en la práctica. Esto es, si el primer lugar, cuyas piezas podrían ser las de Fuego y Aire, hacer jaque al Rey de Tierra, el segundo jugador no puede continuar con los movimientos de las piezas de Agua, que son sus aliadas, hasta

* El Alfil en inglés se denomina *Bishop* = Obispo. La alusión es entonces clara. *(N. del T.)*

haber neutralizado el jaque por cualquiera de las técnicas. usuales del ajedrez. El lector que conozca y aprecie la manera de maniobrar en el ajedrez ordinario, sabrá lo que se espera de él en el curso del juego.

Si se presenta la llamada situación de "ahogado", es decir, cuando un jugador no puede mover pieza o peón sin ponerse en jaque, o sea, que el Rey no está en jaque pero no puede moverse sin provocarlo, el resultado es que el jugador afectado pierde su turno hasta que su situación de `ahogado" se altere.

Cuando el propósito era adivinatorio, una pieza adicional era introducida. Esta era la llamada la pieza Ptah. Cualquier libro que trate de las formas Divinas egipcias, traerá una descripción de la misma. Hay que construir una pieza pequeña, y en el tablero significará la pregunta misma o el tema de la adivinación. Su menejo es bien simple. No tiene ningún tipo de poder y no se mueve durante el juego. Sólo es usada por el jugador principal, que la pone sobre cualquier cuadrado del Angulo menor desde el que empieza a jugar. Puede ser cual¯ quier cuadrado, excepto el que contenga en primer lugar al Rey. El Rey debe alcanzar dicho cuadrado en el curso del juego, y permanecer allí inmóvil durante una ronda completa sin, asímismo, poder ser sometido a jaque. La decisión por parte del jugador sobre el cuadrado en el que poner la pieza Ptah, dependerá de su conocimiento de la naturaleza de las Pirámides con su composición elemental, y de las fuerzas angélicas representadas por los cuadrados y las Pirámides en general. Si, por ejemplo, la pregunta concierne al Angulo Menor de fuego del Elemento Tierra, una pregunta implicando a Capricornio y a la figura de Cáncer regida por Zazel, la Ptah se colocará, probablemente, en un cuadrado del Angulo que sea de la naturaleza de Tierra Cardinal, como representativa del tipo Yod de Tierra, o de Fuego Elemental, o sea, del tipo Heh. (final) de Fuego. El ingenio del estudiante interesado guiará en esto su juicio.

NOTAS SOBRE LOS TABLEROS Y EL JUEGO EN GENERAL

Todo Angulo Menor de cualquier Tablilla tiene una línea diagonal de cuatro cuadrados, empezando por su primer cuadrado, estos están asignados respectivamente a Aries, Géminis, Escorpio y Tierra. Desde estos cuatro, los Alfiles pueden moverse un cuadrado, a ocupar uno de Libra, Sagitario, Tauro o Agua, completándose la serie de cuadradosde ese Angulo Menor que un Alfil puede ocupar. Llamemos a éstos el Sistema Aries de cuadrados diagonales.

La diagonal principal es cruzada por otra, que en los Tableros de Aire y Agua está compuesto por Cáncer, Leo, Virgo y Aire, teniendo como subsidiarios a los cuadrados de Acuario, Piscis, Capricornio y Fuego. En los tableros de Fuego y Tierra es la segunda serie la que forma la diagonal, y laprimera los subsidiarios. Llamemos a esto la serie Cáncer.

Si ahora examinamos los Tableros, veremos que el sistema Aries de cualquier Angulo Menor está unido diagonalmente al sistema Aries de los otros tres AngulosMenores; similarmente, el sistema Cáncer, también está unido a los demás sistemas Cáncer de una forma análoga. Se tienen, entonces, dos sistemas de cuadrados, a saber: el Aries y el Cáncer; en conjunto, cada uno contiene cuatro cuadrados asignados a cada uno de los signos que contiene. Esto recuerda a la división en blancos y negros de los cuadrados del tablero ordinario;y es como si asignáramos el Blanco a Aries y el Negro a Cáncer.

Al empezar un juego, véase a cuál de los sistemas pertenece el cuadrado Ptah. Porque si se trata de un cuadrado del sistema Aries, el ataque de las Reinas opuestas es insignificante, mientras que el de los Alfiles es fuerte. En tal caso, el número de piezas es 6: 2 Alfiles, 2 Caballo y 2 Torres. Es decir, en esos *casos* el Ataque Aéreo es fuerte y el de Agua débil.

Si la Ptah está en un cuadrado del Sistema Cáncer, una Reina oponente ataca este cuadrado directamente, pero los Alfiles no. En este caso, el número de piezas atacantes es 5; una Reina, dos Caballos y dos Torres. Es decir, en esos casos

el ataque de Aire es insignificante, mientras que el de Agua es fuerte.

Si una Reina opuesta puede atacar la Ptah, la defensa notará cuidadosamente qué Reina es, y debe tener en cuenta que este hecho aumenta mucho su poder. No debe dudar, entonces, en cambiarla por cualquier otra pieza que podría considerarse más fuerte en otras circunstancias. Ciertamente sería cambiada por un Alfil, y probablemente también por un Caballo.

El Orden YHVH de las piezas se corresponde con su Poder ofensivo o defensivo respectivamente.

Yod. Caballo. La pieza más ofensiva. i

Heh. Reina. Más ofensiva que defensiva.

Vau. Alfil. Más defensiva que ofensiva. -

Heh. (final). Torre. La más defensiva.

Todo esto en sentido general, porque en el curso del juego cualquier pieza puede asumir ambos roles de ataque y defensa.

Nótese que, como en el ajedrez ordinario, Reyes opuestos no pueden ocupar cuadrados contiguos. Siempre debe haber, al menos, un cuadrado de separación entre ellos. Esto, sin embargo, no se aplica a Reyes que son aliados. Es decir, si el Fuego y el Aire son aliados, los Reyes respectivos pueden aproximarse entre sí y ocupan cuadrados contiguos. Por supuesto que, en ese cáso, no se hacen jaque.

Una vez que ún Rey se haya movido desde la esquina que ocupara junto con otra pieza el principio del juego, ni él, ni esa pieza, pueden volver aese cuadrado hasta que esté vacante. Si se hace jaque al Rey del Jugador principal, y él no puede moverlo, su juego se detiene y sus piezas no pueden moverse hasta que las piezas de su aliado liberen al Rey. Es decir, sus piezas permanecen *in situ* pero no tienen durante ese periodo de jaque ni capacidad de acción, ni poder dé atacar o amenazar; tan sólo bloquean los cuadrados ocupados. Si el Rey aliado recibe jaque mate, su socio continua jugando e intenta liberarle. Cuando ambos Reyes están en jaque-mate, el juego termina y los jugadores en jaque-mate han perdido. El jugador

principal, también pierde cuando, aunque ni él ni su aliado están en jaque-mate, los enemigos están en una posición tal que dicho Primer jugador no tiene posibilidad de llegar al cuadrado Ptah.

Los Caballos o fuerzas fogosas de cada elemento, se encuentran y chocan violentamente por doquier, y su ataqué es fuertecontra todo y por doquier. Su movimiento, como el del Fuego, atraviesa sin obstáculo a través de los demás elementos en trayectorias irregulares, cual reguero de llama, propagándose tanto diagonal como rectangularmente en cada movimiento. Contienen a las Fuerzas potenciales de las demás piezas. Su fuerza es similar ala del *Rey* del Tarot, y a Chokmah. Son las fuerzas de *Abba* y, junto con las Reinas, representan a las fuerzas Briáticas del esquema.

Las Reinas o fuerzas Acuáticas de los Elementos nunca chocan entre sí, sino que siempre ondulan hacia adelante, cada una siguiendo su propio camino sin ser afectadas por olas opuestas o cruzadas. Pero las fuerzas Acuáticas sólo pueden moverse en sus respectivas preordenadas trayectorias; no pueden abandonar sus límites y entrar en los dominios de otros. El Agua, como el Fuego, no puede ser detenida y es ondulante, y como el Aire o la Tierra, puede actuar diagonalmente O rectangularmente, conteniendo la fuerza potencial del Aire y de la Tierra. Representan a la Reina del Tarot y a Binah. Son *Aimab y* pertenecen a Briah.

Los Alfiles son sutiles y penetrantes, de cualidad Aérea, moviéndose veloces, pero fácilmente detenidos en sus caminos. No chocan con Alfiles opuestos, y los Aires amigos se apoyan entre sí en el ataque y en la defensa. Los Aires pasivos no pueden llegar a dónde soplan los Activos. Son las fuerzas del Príncipe, *y* de Yetzirah, el *Hijo.*

Las Torres son los fuertemente resistentes poderes de la Princesa, por naturaleza de la Tierra, poderosa en verdad en su acción cuando ésta es precedida por la de los otros tres. Es decir, cuando en cualquier cuestión las fuerzas del Fuego, del Agua y del Aire han sido absorbidas y equilibradas, es decir, han desaparecido del Tablero, los potentes poderes de las to-

rres entran en juego. Pero iay! de aquél que llama a la acción demasiado pronto a dichas fuerzas ponderales.

La Torres se mueve tanto por las columnas como por las filas. Puede alcanzar, entonces, a cualquier cuadrado del tablero y es muy poderosa. Pero su movimiento es lento, y es una pieza que no se mueve demasiado en una partida a menos que las fuerzas de los demás elementos hayan sido absorbidas en su acción. Mientras que las fuerzas Aleph, Mem y Shin es-taz todavía en plena operación, la Torre resulta muy vulnerable, fácil de atacar y dificil de defender, a menos que perma-• nezca inmóvil y actúe como una firme base de apoyo y defensa laterales. Si, sin embargo, comete la equivocación de entrar en juego demasiado pronto, es casi seguro que caerá presa de las fuerzas más sutiles cuya propia esfera resulta atacada.

Si las fuerzas más sutiles no traen consigo una solución al problema, y la cuestión ha de ser combatida hasta su amargo final, es decir, si las fuerzas Briáticas y Yetziráticas son absorbidas y equilibradas en el desarrollo, entonces las poderosas fuerzas de Assiah, las Princesas, se enzarzan en un poderoso combate.

Fin del Volumen Cuatro
que completa la Obra.